ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE Wii XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

# СТРАНА ИГР

11#236
ИЮНЬ | 2007

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts



ХИТ?!
## Warhammer Online: Age of Reckoning
КИБЕРКРУЖОК ПО ИНТЕРЕСАМ

ХИТ?!
## Final Fantasy XII: Revenant Wings
ВААН И ПЕНЕЛО: 12 МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ...

В РАЗРАБОТКЕ
## Resident Evil: The Umbrella Chronicles

ОБЗОР
## Lunar Knights

ОБЗОР
## Def Jam: ICON

ОБЗОР
## Ratchet and Clank: Size Matters



ТЕМА НОМЕРА
## HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ
ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ ВАРВАРОВ

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
RPG
Two Worlds
От создателей великолепной Earth 2160
Эпическая вселенная.
Здесь безжизненные пустоши и крутые высокогорья соседствуют с широкими равнинами и густыми лесами. А цивилизованные королевства худо-бедно уживаются с полудикими ордами.
Эпическая история.
Давным-давно был повержен кровожадный бог войны, которому издревле поклонялись орки. На всеобщую беду смертные обнаружили его тайную гробницу. Воодушевлённые находкой ордынцы готовят новый крестовый поход.
Грядёт решающее противостояние двух миров?
Эпическая игра.
Неведомый враг отнял у героя близких. По трудной и долгой дороге возмездия он придёт к развилке, где решит, какой мир уничтожить. На протяжении всего пути ничто не ограничивает свободу его выбора. Он волен сам вершить свою судьбу.
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
TopWare Interactive
Developed by Reality Pump
РЕКЛАМА
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Акелла
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!

# СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ИЮНЬ #11(236) 2007


## Всем привет!

Неподалеку от офиса открылся ларек с холодным квасом – верный признак, что лето все-таки наступило. Пора отпусков, каникул и отсутствия громких релизов – даже почти законченные игры переносят на осень, поскольку деньги терять никто из издателей не хочет. Тем не менее в июне нам всегда было чем заняться – в прошлом году в это время мы уже писали отчет с E3. Но крупнейшая игровая выставка сменила формат и пройдет только в июле. Говорят, что компания GSC Game World расскажет там о новых проектах во вселенной S.T.A.L.K.E.R. Именно так, во множественном числе. На смену ежегодному шоу в Лос-Анджелесе пришли мероприятия, проводимые отдельными компаниями, – так, в Париже как раз началась выставка Ubidays, на которой крупнейший европейский издатель покажет свою линейку игр на 2007-2008 год.
Но сейчас все прогрессивное человечество больше волнует другой анонс – на киберспортивном турнире в Сеуле Blizzard наконец-то явила миру StarCraft II, причем по полной программе: фирменные сногсшибательные трейлеры, ролики с записью геймплея, не говоря уж о скриншотах. Самые зрелищные из них ищите в рубрике «Галерея», а подробный рассказ о продолжении легендарной RTS – через один номер.
В этом выпуске тоже найдется что почитать – например, возвращенную на постоянной основе рубрику «Аркада» и первую часть из цикла спецматериалов про игровых композиторов. Девушкам же, но особенно молодым людям, рекомендую обратить внимание на статью «Зачем женщины играют в MMORPG» – взгляд на онлайновые забавы под необычным углом. Подумайте над этим, когда очередной раз будете делать комплимент незнакомой кровавой эльфийке.

*Александр Трифонов, зам. главного редактора*





Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru





### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

# В НОМЕРЕ



По традиции сериала, варвары – олицетворение мощи, магию они не любят и, как и в четвертой части, вообще не могут изучать заклинания. Зато одной из их уникальных способностей является умение «портить» чужую магию (изучаемое отдельно для противодействия каждой из четырех школ). Чем сильнее оно развито у героя-варвара, тем слабее будет магия вражеского героя. Кроме того, в их арсенале есть шесть боевых кличей (WarCry), которые изучаются в специальном здании в городе и расходуют ману при применении, но на этом их сходство с обычными заклинаниями заканчивается.

ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE



И ТОЛЬКО ИГОРЬ СОНИН ЗНАЕТ ИХ ВСЕХ ПО ИМЕНАМ!

54

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

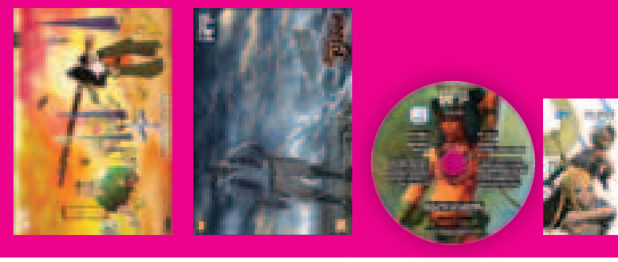
ХОРОШЕЙ ИГРЫ ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО!

52



## КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ: ВСЕМОГУЩИЙ» И «ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА»
НАКЛЕЙКА: FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS





## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



### ИГРОВАЯ МУЗЫКА — СПЕЦ

РАССКАЗЫВАЯ О ЛУЧШИХ САУНДТРЕКАХ ГОДА ПРОШЕДШЕГО, НЕ ЗАБУДЕМ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ.




90

### ИНТЕРВЬЮ С BUGBEAR: FLATOUT ULTIMATE CARNAGE — ИНТЕРВЬЮ

КАК ЭТО ДЕЛАЮТ В ФИНЛЯНДИИ?




64

### ВСЕЛЕННАЯ MIGHT & MAGIC: АСХАН — СПЕЦ

ИСТОРИЯ МИРА АСХАН – МЕСТА ДЕЙСТВИЯ ОБНОВЛЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ.




28

# ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

## DEF JAM: ICON

ХИТ!

ШОКОЛАДНЫЕ ЗАЙЦЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ.

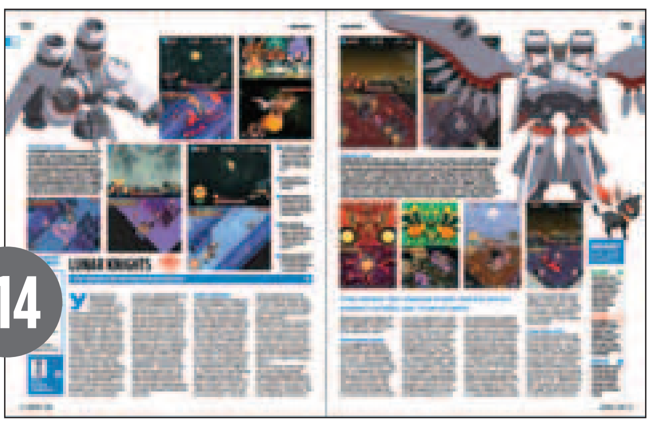



108

## LUNAR KNIGHTS

ХИТ!

А КОДЗИМА-ТО! КОДЗИМА...



114



## FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

ХИТ?!

КАК ВААН ВОЙСКАМИ КОМАНДОВАЛ.




36

## WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

ХИТ?!

УДАРИМ МОЛОТОМ ВОЙНЫ ПО НАКОВАЛЬНЕ MMORPG!




42


ГОНКИ
Акелла
TEST DRIVE®
Unlimited
ATARI
eden
GAMES
РЕКЛАМА
Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами
Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

# ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

## НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

## ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

## СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют.
В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

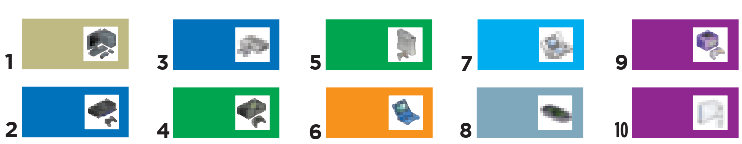
## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

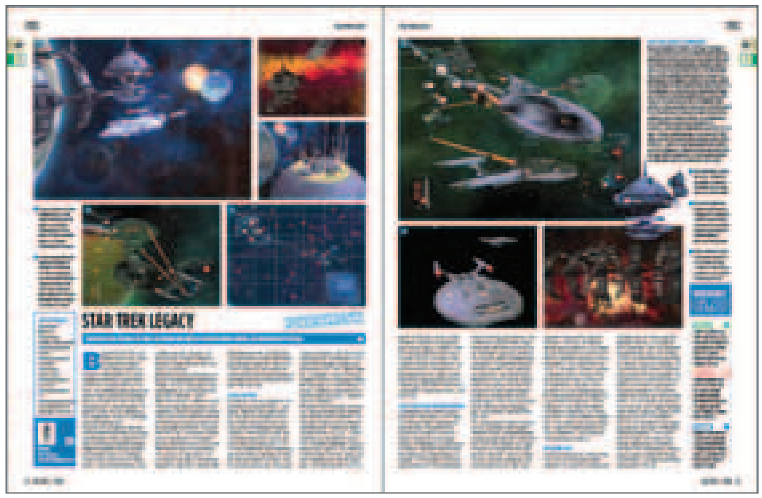
НОВОСТИ | НЕ ПРОПУСТИТЕ | ДЕМО-ТЕСТ | В РАЗРАБОТКЕ | ОБЗОР | ДАЙДЖЕСТ | ОНЛАЙН

## ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

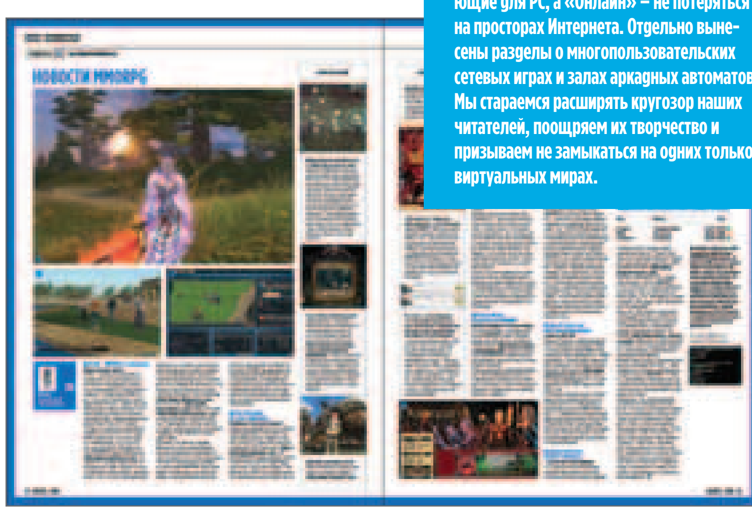


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii









## НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


Акелла
ИМПЕРИЯ
ПРЕВЫШЕ
ВСЕГО
PhysX ageia
ICEHILL
РЕКЛАМА
(Из листовки курсанта военной Академии...)
Ты нужен Империи!
Сограждане, соотечественники, братья! Всех нас Империя взрастила и выходила, как своих единственных детей. Сегодня наша общая Родина требует исполнить сыновний долг, долг настоящего патриота! Все, кто обладает командирскими навыками, обязаны укрепить силы Империи в мирах Фронтира!
5 планет, 5 недружественных рас, 5 технологий, 5 методов ведения войны
аркадные и стратегические манёвры
прямое управление юнитами
поддержка физической карты AGEIA PhysX
© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"
ACTION-RTS
www.akella.com
СОЮЗ
М.Видео
Настр☺ение!
Акелла





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван Лебедев (ivan.leb@gmail.com); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

# ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

**МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».**



После объединения с Sammy финансовые дела убыточного издательства Sega резко улучшились. За счет Sammy-части (специализирующейся на игорном бизнесе) общие показатели выручки и прибыльности позволили Sega Sammy войти в число самых богатых компаний на рынке и приобрести несколько перспективных западных студий. Нельзя сказать, что геймеры ощутили серьезные положительные изменения – линейка проектов Sega стала еще более странной и неоднозначной, чем во времена Dreamcast. К тому же, издательство стало сильно ориентироваться на PC-рынок. К счастью, речь здесь идет не о кривых переделках (как, например, поступает Capcom), а о полноценных компьютерных играх. Лучшие тому примеры – сериалы Football Manager и Total War. Поэтому новость, что готовящуюся RPG от Криса Тейлора, создателя Total Annihilation, издаст именно Sega, не должна никого смущать.

Другое дело, что щедрое финансирование может вскоре прекратиться. Прибыль Sega Sammy за последний год сократилась на треть, а основная причина – низкие продажи игорных автоматов патинко. В вотчине Sega дела тоже идут не то чтобы очень хорошо – во всяком случае, о лидерстве на рынке можно пока забыть. Суммарные продажи игр Sega составили 21.2 млн штук. Самые популярные из них – Sonic the Hedgehog (Xbox 360), Football Manager 2006 (PC), Yakuza 2 (PS2), Oshare Majo Love (DS) и Berry DS Collection (DS). Согласитесь, что это совсем не то, что мы ждем от Sega. И, судя по анонсам (шутер Condemned 2 от Monolith Soft, экшн The Club от Bizarre Studios) в ближайшем будущем ничего не изменится – разве что доля PC-игр будет расти. Японские студии Sega же продолжат домучивать бренды Phantasy Star Online и Shining Force, но так и не выпустят нормальную Phantasy Star 5 и нормальную же Shining Force IV.

Другая важная новость последних дней – анонс экшна Soul Calibur Legends эксклюзивно для Nintendo Wii. Хотя настоящее продолжение файтинга, видимо, выйдет для PlayStation 3 или Xbox 360, издательство Namco Bandai сочло именно Wii наиболее перспективной платформой для сюжетного ответвления. Скептики указывают, что именно так же происходило с GameCube – все основные сериалы обитали на PlayStation 2, а их пасынки (и не очень удачные) доставались приставке от Nintendo. Однако с учетом высоких продаж Wii это вряд ли произойдет. Да и ажиотаж вокруг нее не спадает: Tecmo пообещала выпустить только на Wii третью часть экшна Rygar, а Eidos готовит Wii-версию юбилейного приключенческого боевика Tomb Raider Anniversary вдобавок к вариантам для PC, PS2 и PSP. С бегством сериалов с PlayStation 3 на Xbox 360 это, конечно, не сравнить, но тенденции очень схожи. Наконец, чередой анонсов порадовало издательство Square Enix – подробнее о них читайте на странице «новости RPG». Судя по всему, компания планирует досуха высосать все деньги из бренда Final Fantasy за счет множества небольших и не слишком дорогих проектов, а затем пустить их на новые перспективные RPG, вроде The Last Remnant (PS3, Xbox 360). Впрочем, не обошлось и без ложки дегтя. Объявлена Parasite Eve 3 – официальное продолжение популярной action/RPG времен PS one – однако только для японских мобильных телефонов (несовместимых со стандартом GSM). Так что эту игру мы вряд ли когда-либо сможем оценить.





Акелла
СТРАТЕГИЯ
GENESIS
RISING
(Gamespot.com)
«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать гены...»
(1 UP.com)
«Уникально и оригинально»
Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном
Более 20 полностью изменяемых органических кораблей.
Игрок становится не только стратегом, но и генетиком
Дипломатия и торговля в реальном времени
50 видов вооружения и спецспособностей
Потрясающая графика и невиданные спецэффекты
Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершеннее человеческой? Нет. Человек - венец творения, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвыкайте спрашивать и учитесь вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.
DREAMCATCHER
METAMORF
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
ХИТ ZONA
продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"
© 2007 ООО "Акелла"
Реклама
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## СИМПСОНОВ ХВАТИТ НА ВСЕХ

**ИГРОВЫЕ СИМПСОНЫ ПОСМЕЮТСЯ НАД ИГРАМИ.**

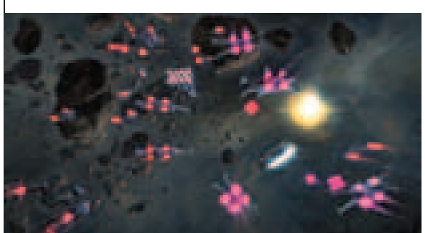


Этой осенью стараниями ЕА классический сатирический мультфильм Мэтта Грейнинга о жизни и нравах жителей городка Спрингфилд обзаведется 22-м игровым проектом под рабочим названием The Simpsons Game. 16 уровней-серий, отличающихся сюжетом, заставкой и местом действия, будут высмеивать игровую индустрию и поп-культуру. В частности, каждый член семьи получит супернавыки, например, Гомер, с его-то «пивным» пузом, сможет превращаться во что-то вроде катамари, а Барт – в Бартмена. Любимые герои посетят владельцев X360, PS2, PS3, PSP, Wii и DS.

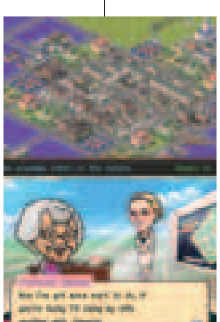
## В «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙНАХ» ОТКРЫЛСЯ НОВЫЙ ФРОНТ

**В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ АНОНСИРОВАН ШУТЕР ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ PSP.**

После годичного перерыва LucasArts решила выпустить в свет этой осенью новую представительницу семейства шутеров Star Wars: Battlefront под названием Renegade Squadron исключительно для «карманной» консоли Sony. На сей раз вместо выбора класса персонажа геймеры сами определят его вооружение, экипировку и навыки. Одновременно в мультиплеер сыграют до 16 человек. Разрабатывает проект студия Rebellion, до этого перенесшая в портативный мир Gun Showdown и Miami Vice: The Game.



## ВЕСЬ МИР В КАРМАНЕ



**СТИЛУС СТАЛ ЛУЧШИМ ДРУГОМ ГРАДОНАЧАЛЬНИКА.**

В SimCity DS мэра виртуального города ожидают два пути: либо строить мегаполис с нуля, либо спасать уже имеющийся от разнообразных напастей, вроде вторжения НЛО или нападения гигантских роботов. 7 мини-игр задействуют уникальные возможности DS: например, предлагается тушить пожары, дуя в микрофон. А постройка первого здания почты поможет наладить беспроводной обмен письмами с другими игроками. Всего в игре предусмотрено 56 зданий-достопримечательностей и 125 «стандартных». В Европе SimCity DS выйдет 22 июня.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

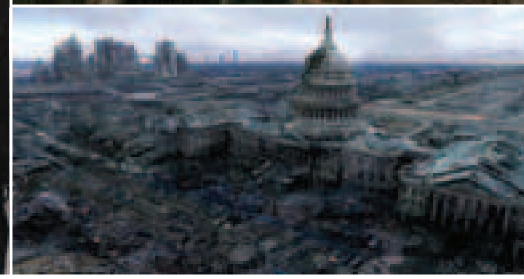
**Претенциозный проект Уилла Райта Spore задерживается.** Как заявил глава Electronic Arts, симулятор всего на свете появится не раньше апреля следующего года.

**Киевское подразделение студии CryTek**, авторов тропической FarCry и футуристической Crysis, превратилось в полноценную студию и работает над неанонсированным проектом на фотореалистичном «кризисном» движке CryEngine 2.

**Издательство THQ отменило разработку версии GTA-подобного боевика Saints Row для PS3.** Занимавшаяся ею студия Volition отныне трудится над пока безымянным продолжением Saints Row для одновременного выпуска на PS3 и Xbox 360 в следующем году.







# МУТАНТЫ ДОБЕРУТСЯ ДО КАПИТОЛИЯ

**СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ ПЕРВЫЕ ДЕТАЛИ О FALLOUT 3.**

Культовый постапокалиптический сериал Fallout, недавно окончательно перешедший во владение компании Bethesda Softworks, подает все больше признаков жизни. Во-первых, место действия Fallout 3, скорее всего, перенесется на восточное побережье США, как недвусмысленно намекают руины Вашингтона на недавно запущенном сайте игры. Во-вторых, звучащая там же тревожная симфоническая музыка позволяет предположить, что за музыкальное сопровождение F3 отвечает композитор Джереми Соул (ранее его работы вы могли оценить, к примеру, в Oblivion). Такой выбор несколько удивляет: Пустоши традиционно ассоциируются с амбиентным саундтреком. В-третьих, разработчики продолжают привлекать голливудских актеров к озвучке персонажей – если в The Elder Scrolls 4: Oblivion это были Патрик Стюарт, Шон Бин и Линда Картер, то в Fallout 3 отца главного героя озвучит Лайам Нисон, известный по фильмам «Звездные войны. Эпизод I», «Список Шиндлера», «Царство небесное» и «Бэтмен: начало». Как утверждает продюсер проекта Тодд Ховард, эта роль с самого начала писалась с расчетом на Нисона и «задаст драматический тон» всей игре. Первый трейлер трехмерной инкарнации возрожденного постъядерного мира появится в начале июня.

# КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ В РАЙ

**НОВАЯ BURNOUT БУДЕТ ЕЩЕ КРАШЕ И ЖЕСТЧЕ.**

Появление очередной серии автогонок Burnout столь же неизбежно, как ежегодное пришествие Need for Speed. Вопрос лишь в том, что нового привнесут разработчики в испытанную формулу и в какую графическую обертку упакуют. На некоторые вопросы компания Electronic Arts постаралась ответить: крушить машины нам предстоит на PlayStation 3 и Xbox 360 этой зимой в проекте под названием Burnout Paradise. Постоянный организатор разрушительных автошоу – британская студия Criterion Games – обещает устроить «перезапуск» сериала и преподнести нам открытый мир с возможностью самостоятельно исследовать город и участвовать в интересующих заездах наподобие последних NFS и Test Drive Unlimited. За особенно зрелищные и разрушительные аварии игрока премируют очками, которые предлагается обменивать на более престижные транспортные средства. Судя по трейлеру, по сравнению с Burnout Revenge для Xbox 360 в «райских» гонках существенно улучшена графика. Как и всегда в подобных случаях, обещаны «большие сюрпризы» в области онлайновых и других возможностей. При этом забальзамированный и тщательно оберегаемый дух Burnout останется в целости и сохранности.





# РАЗБИТЫЙ КОНТИНЕНТ НЕ СКЛЕИТЬ

**LUCASARTS АНОНСИРОВАЛА СЕЙСМООПАСНЫЙ ЭКШН FRACTURE.**

Компания LucasArts решила создать нечто, не имеющее отношения к «Звездным войнам» и Индиане Джонсу, и анонсировала шутер от третьего лица Fracture. Спустя 150 лет штаты Америки вновь перестанут быть соединенными. Разъединит восток и запад не только вопрос «а можно ли выращивать генетически и кибернетически «улучшенных и дополненных» людей?», но и тектонический разлом, который превратит весь Средний Запад в одну большую бурную реку (недаром «fracture» переводится как «трещина» или «разлом»). Неудивительно, что главным аргументом в войне Тихоокеанской Республики и Атлантического Альянса станет сейсмоопасное оружие, в реальном времени изменяющее ландшафт. Силами подконтрольного взрывника Мейсона Бриггса игроки смогут подкапываться под неприступные стены и в буквальном смысле выбивать почву из-под ног противников, за считанные мгновения выращивать скалы на линии огня и создавать торнадо, эффектно взрывающиеся после засасывания всего, что попадется на их пути. Также Бриггс получит и привычное для шутеров оружие. Над претворением физической вакханалии в жизнь работает Day 1 Studios, известная по MechAssault и MechAssault 2: Lone Wolf для Xbox, а также портам F.E.A.R. для консолей нового поколения. Релиз игры для Xbox 360 и PlayStation 3 состоится летом будущего года.

# ДЕМОНЫ СРЕДИ НАС

**FUNCOM АНОНСИРОВАЛА MMO-МАТРЕШКУ: СОВРЕМЕННУЮ СНАРУЖИ, ФЭНТЕЗИЙНУЮ ВНУТРИ.**

Норвежская студия Funcom, которая собирается в октябре запустить MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures, посвященную приключениям киммерийского варвара, занялась другим не чуждым магии виртуальным миром Secret World. Новый проект продюсера и дизайнера Anarchy Online, The Longest Journey и Dreamfall Рагнара Тьорнквиста, однако, куда более серьезен и объединяет оккультные темы из рассказов Говарда Лавкрафта с киберпанковскими мотивами в антуражах нашего времени. Теории заговора и тысячелетние тайные общества, сплетающиеся воедино история и мифология, легендарные герои и монстры – все эти тайны скрыты от простых жителей современных мегаполисов, но владельцам PC и Xbox 360 Тьорнквист обещает их раскрыть и устроить незабываемые эпические битвы со злом во времени и пространстве. Впервые идея создания такого современного мира с двойным древним дном появилась у норвежцев еще 10 лет назад, разработка началась летом прошлого года в Осло и Пекине. По словам девелоперов, в текущую версию уже можно поиграть, однако дата выхода пока все еще не оглашается.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ТОНИ ХОК УТРЕТ ВСЕМ НОС

**ACTIVISION АНОНСИРОВАЛА TONY HAWK'S PROVING GROUND.**

Activision, Neversoft и Тони Хок – если еще и не святая троица современных скейтбординговых игр, то уже, как минимум, сочетание, всегда идущее в комплекте с выражением «непотопляемый бренд». Одиннадцатая игра сериала выйдет для PS3, X360, PS2, DS и Wii под названием Tony Hawk's Proving Ground позже в этом году. Разработчики обещают, ни много ни мало, «формирование образа и характера персонажей в зависимости от их поступков и стиля катания». Более того, глава Neversoft утверждает, что PG станет «самой большой и захватывающей игрой сериала за всю его историю».



## КРИМИНАЛЬНЫЙ ИНТЕРАКТИВ



**SEGA ОБЪЯВИЛА О РАЗРАБОТКЕ СИКВЕЛА ТРИЛЛЕРА CONDEMNED.**

Продолжение отличного ужастика и детектива в одном флаконе Condemned выйдет для Xbox 360 и PlayStation 3 в начале следующего года под названием Condemned 2: Bloodshot. Как и над оригиналом, над второй частью работает Monolith Productions, которая клянется сохранить яростные схватки, создав совершенно новую боевую систему, где возможны эффектные комбинации ударов (соответственно расширится и список подручных средств). А среди нескольких онлайновых режимов будет deathmatch только с холодным оружием.

## НЕОТЛОЖКА УСПЕЕТ НА WII

**CODEMASTERS ВОЗРОДИТ EMERGENCY MAYHEM.**

После банкротства издательства Acclaim некоторые из его проектов успешно дожили до релиза, взять хотя бы Juiced и THQ или Made Man и Aspyr. Теперь же и гонки Emergency Mayhem, которые первоначально должны были выйти для Xbox и PS2, обрели распространителя в лице Warner Bros., и в настоящее время Codemasters подстраивает их под Wii. Сюжет образца 2004 года, напомним, рассказывает о Городе Кризисов, в котором пожарные, медики и полицейские спасают сограждан в стиле Crazy Taxi.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Крупный неанонсированный ролевой проект, разрабатываемый ведущим дизайнером TES III: Morrowind и TES IV: Oblivion Кеном Ролстоном и студией Big Huge Games**, выйдет для PC, Xbox 360 и PlayStation 3 в 2009 году.

**Второе дополнение Beyond the Sword к пошаговой PC-стратегии Civilization 4** выйдет в конце июля. Большая часть изменений add-on'а затронет внутриигровое время после открытия пороха. Всего в игру будет добавлено 12 сценариев, 10 наций и 16 лидеров, а также новые подвиды войск, чтобы бывалым покорителям мира точно не пришлось скучать.



## С МЕЧОМ ПРИДЕШЬ

**НОВАЯ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОГО ФАЙТИНГА SOUL CALIBUR ВЫЙДЕТ НА WII.**

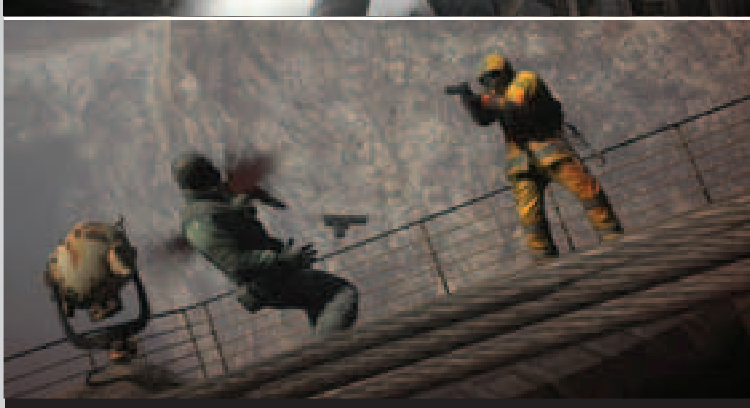
Экшн от третьего лица Soul Calibur Legends поселится исключительно на дружественной к людям и их кошелькам платформе Nintendo Wii, спешит известить компания Namco Bandai. Новое ответвление классического файтинга предложит геймерам возможность сыграть за полюбившихся героев, вроде Зигфрида с его огромным мечом и Айви с ее хлыстом, и открыть для себя новых кумиров. Namco Bandai утверждает, что отслеживающий движения контроллер Wii «революционизировал» серию, а акцент Legends смещен с боев тет-а-тет в сторону экшн-адвенчуры от третьего лица, хотя «нунчак» и Wii Remote все равно окажутся незаменимы при преодолении кишащих противниками уровней. Цели у всех персонажей схожие – набраться побольше сил, чтобы спасти империю от уничтожения. Выход игры назначен на ближайшую зиму.

## ИНОЙ БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ

**BIZARRE CREATIONS С ГОЛОВОЙ ОКУНУЛАСЬ В КРОВАВЫЙ СПОРТ.**

С одобрения издательства Sega известная по гонкам Project Gotham Racing ливерпульская студия Bizarre Creations приглашает игроков принять участие в кровавых поединках в клубе The Club от лица любого из 8 персонажей-киллеров. Жажда денег, жажда крови, жажда славы – весь этот крепкий коктейль предстоит сполна испить в боевике от третьего лица, проходя через тернии 5 режимов одиночной игры: «стандартный», «на время», «выживший», «осада» и «сквозь строй», пока богатая элита цинично делает ставки на жизни соревнующихся. У каждого из персонажей – свои тайны, своя жизнь за плечами и свои причины прийти в Клуб. Особое настроение создадут и декорации, среди которых – заброшенный завод и разрушенный в ходе войны город. Также в The Club заявлены 9 многопользовательских режимов, 17 видов оружия (от пистолетов до снайперских винтовок и автоматов), 4-экранный split-screen для совместной игры в оффлайне и щедро приправленная «блюром» камера, усиливающая эффект от горячих огнестрельных поединков.







КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ZUMA СТАЛА ЗАБОТОЙ ШТАЙНА

**ЗНАМЕНИТЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО МАРКЕТИНГУ УШЕЛ К КАЗУАЛАМ.**

Эндрю Штайн получил пост директора по развитию мобильного бизнеса в компании PopCap Games, занимающейся изданием и разработкой казуальных игр. Ему предстоит определять политику фирмы в Штатах и следить за распространением и рекламой ее продукции. Перед тем, как сменить работодателя, Штайн трудился в Cingular, и благодаря его заслугам доходы от игр росли ежемесячно более чем на 175%. А до Cingular он восемь лет занимал руководящие посты в маркетинговых отделах американских отделений Sega и Enix, которая впоследствии объединилась со Square.

## PS3 – ЭТО ИНВЕСТИЦИИ В БУДУЩЕЕ



**SONY БУДЕТ «ПОДДЕРЖИВАТЬ» PS3 НЕ МЕНЬШЕ 10 ЛЕТ.**

С ноября в США было приобретено 1.2 млн консолей нового поколения от Sony, в то время как Wii, которая находится на рынке примерно столько же, продалась числом 2.1 млн штук. Имеющая полуторагодовую фору Xbox 360 на сегодня разошлась 5.3-миллионным тиражом. «Миллионом больше, миллионом меньше – да какая разница? – вопрошает директор американского отделения Sony Джек Треттон. – Наши планы на PS3 измеряются никак не меньше чем десятилеткой». Аналитики в отношении PS3, однако, менее оптимистичны и вспоминают об игроках, охотно сравнивающих эту приставку с дорогим рестораном, в котором нет даже хорошей закуски.



## ВЕСЕННИЙ ТУРНИР ASUS OPEN CUP 2007

**ПУСТЬ ПОБЕДИТ СИЛЬНЕЙШИЙ!**

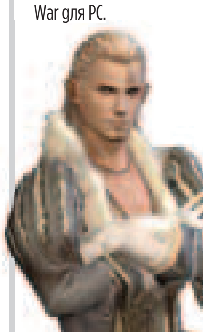
26-27 мая состоится финал турнира серии ASUS Open, который, как ожидается, соберёт 240 самых лучших игроков из стран СНГ и Европы. По традиции местом его проведения станет клуб «4GAME»; основные дисциплины: Counter-Strike, Quake 3 и Warcraft III: TFT.

ASUS Open – серия киберспортивных состязаний по самым популярным компьютерным играм. С января 2003 года компания ASUS совместно с российским порталом CyberFight успешно провела уже 16 турниров.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Издательство Eidos запускает новую марку SoGoPlay**, чтобы успеть отхватить кусочек «народного» пирога – по оценкам ассоциации Casual Games, к 2008 году доходы от казуальных игр достигнут 2 млрд долларов.

**Slitherine Software, выпекающая стратегии (Legion, Spartan) на любую историческую тему, как горячие пончики, запустила проект Kameleon** и обещает за скромную плату помочь всем разработчикам-новичкам с продюсированием. Первой игрой в рамках проекта стал варгейм Commander: Europe at War для PC.





# ПРАВДА ОБ АМЕРИКАНСКИХ ОНЛАЙНЩИКАХ

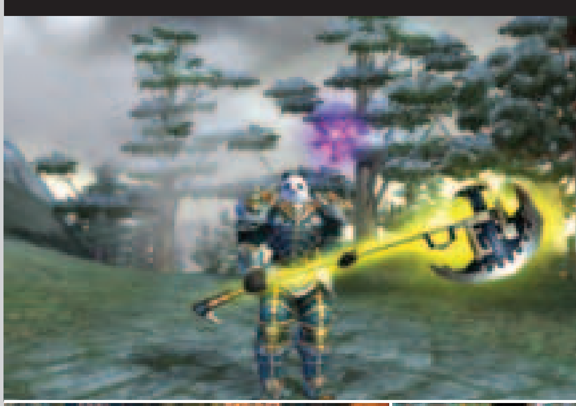
**АНАЛИТИКИ NPD GROUP ПРОВЕЛИ БОЛЬШОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ.**

Аналитическая компания NPD Group исследовала предпочтения американских онлайновых геймеров, опросив 11600 игроков в возрасте 6-44 лет. Как выяснилось, 62% из них играют и в онлайне, причем 42% – слабого пола. Обычному американскому онлайнлюбителю от 25 до 44 лет, он живет в семье со средним достатком и играет на консолях в игры для самой широкой аудитории. Лидирующей приставкой в американском онлайновом сегменте считается Xbox 360, выбор в пользу которой сделали 54% респондентов. PlayStation 2 и не думает стареть: вопреки всем некрологам отстает от конкурентки всего на 9%. Самыми популярными онлайновыми играми стали незамысловатые «казуальные» утехи вроде пазлов: в них играют 44% опрошенных. Кроме того, геймеры ценят проекты, позволяющие им увлекательно проводить время всей семьей: для 19% респондентов ими стали MMORPG. Классическим азартным играм отдают предпочтение 17% участников исследования. Также отметим невыдающиеся достижения цифровой дистрибуции в стране, наиболее за нее ратующей: всего 5% игроков скачивают большинство покупок.

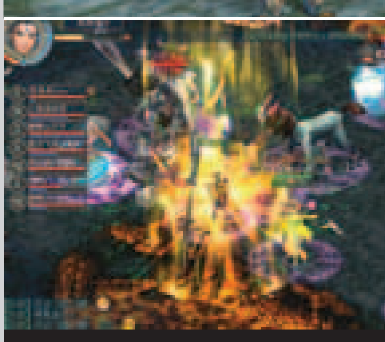
# И ПОДНЕБЕСНОЙ ИГРЫ НЕ ЧУЖДЫ

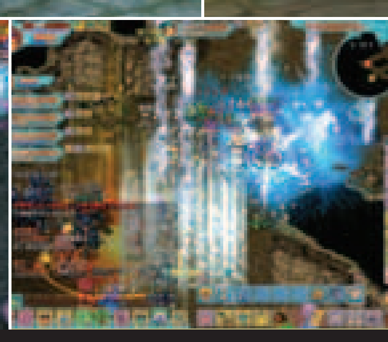
**ИГРОВОЙ РЫНОК КИТАЯ РАСТЕТ КРАЙНЕ БЫСТРО.**

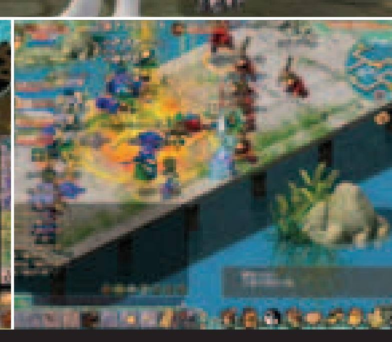
Аналитики из Niko Partners представили новый отчет о положении дел на китайском игровом рынке, и разработчикам, похоже, нет причин унывать – за последний год рынок видеоигровых развлечений Поднебесной вырос на внушительные 68%, а число игроков увеличилось на 3.4 млн. Всего же сейчас в Китае насчитывается 37.5 млн геймеров, из которых, к слову, целых 90% играют в онлайновые игры, причем их увлечение принесло издателям $995 млн. долларов (для справки: примерно столько же стоят 18 отечественных истребителей СУ-30). Аналитики отмечают, что столь сногсшибательный успех обеспечивает разветвленная сеть интернет-кафе: общение с друзьями в MMORPG превратилось в дешевую и общедоступную замену привычным походам в кино. Вдобавок китайцы готовы тратить деньги на виртуальные подарки друзьям, амуницию для персонажей и дополнительные услуги в условно-бесплатных проектах. Ожидается, что рынок будет расти и дальше, и к 2011 году к геймерам причислят себя уже 71.9 млн человек













# В ГОСТЯХ У МИДАСА

**ELECTRONIC ARTS И THQ ПОДВЕЛИ ИТОГИ ПРОШЕДШЕГО ФИНАНСОВОГО ГОДА.**

Подведя итоги прошедшего финансового года (который, напомним, закончился 31 марта), издательства Electronic Arts и THQ установили с неопровержимой точностью: жаловаться на жизнь им не пристало. Отчеты ласкают слух бизнесменов и обещают приятное времяпровождение под пальмами в обществе красоток: продажи EA, крупнейшего независимого издателя, выросли на 5% до 3.1 млрд долларов. Чистая прибыль компании, впрочем, упала с $236 млн до $76 млн, хотя, вероятно, на это повлиял ряд немаленьких покупок: от студий Mythic и Headgate до окончательно поглощенной DICE. А вот доходы мобильного подразделения «электроников» увеличились на 37% до 540 млн долларов. Не отстает и «цифровое» подразделение: казуальные проекты и внутриигровая реклама обогатили издательство на 127 млн долларов, что на 47% превысило результат предыдущего года. Самой популярной игрой EA стала Madden NFL 07 – на момент написания отчета она разошлась в США тиражом 7.1 млн копий на 11 платформах. NFS Carbon неплохо себя показала на международном рынке (8.5 млн копий), но потеснить на пьедестале The Sims (22 млн копий) пока не удалось никому.
Бухучет THQ выглядит не менее радужно: продажи выросли на 27% с 806.6 млн до 1.03 млрд долларов, чистая прибыль компании увеличилась более чем вдвое. Секрет успеха – в удачно лицензированных WWE SmackDown vs. RAW 2007 и Cars, а также успешных стартах Supreme Commander и «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля».

# ВСЯ НАША ЖИЗНЬ – ИГРА?

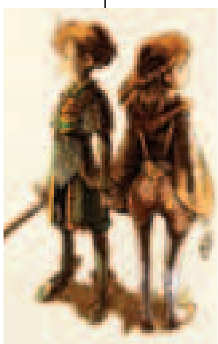
**ВЗРОСЛЫХ ВСЕ БОЛЬШЕ ПРИУЧАЮТ К ИНТЕРАКТИВУ.**

Как показало исследование, проведенное по заказу ESA, родители и сами зачастую не прочь приобщиться к электронным развлечениям детей. Были опрошены 454 американца, чьим отпрыскам-геймерам от 2 до 17 лет. Как выяснилось, 47% отцов и 39% матерей играют в компьютерные и видеоигры по меньшей мере раз в неделю самостоятельно, а 45% отцов и 37% матерей играют со всей семьей. 54% матерей и 52% отцов посчитали, что будут играть не меньше, а может и больше, чем сейчас, когда их дети вырастут. Среди любимых жанров верховодят пазлы, второе место отдано гонкам, в то время как карточным и спортивным проектам досталось почетное третье. Что типично для Штатов, почти половина респондентов (46%) играет уже десять лет или дольше.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## В SQUARE ENIX ЛЮБЯТ ВОЛШЕБНЫЕ КРИСТАЛЛЫ

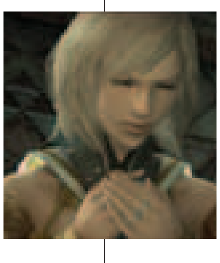


**КАКИМИ БУДУТ CRYSTAL CHRONICLES ДЛЯ DS И WII.**

Исполнительный продюсер сериала Final Fantasy, Акитоси Кавадзу, сообщил, что при создании Final Fantasy Crystal Chronicles: Rings of Fates для DS разработчики учитывали отзывы геймеров о ее предшественнице для GameCube, и одиночный режим будет не менее интересным, чем совместный. В мультиплеере между тем разрешается как сотрудничать с другими игроками, так и биться против них. Релиз Rings of Fate в Японии намечен на 23 августа.

О Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers для Wii известно гораздо меньше – на Square Enix Party 2007 всего лишь крутили ролик на движке игры. Из него следовало: главный герой – блондин. А еще отлично прыгает.

## FINAL FANTASY XII НА НОВЫЙ ЛАД



**МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЕРСИЯ – НЕ ЗА ГОРАМИ.**

Принцесса Эш вновь будет щеголять в короткой юбке, а Розаррская и Аркадийская империи займутся дележом королевства Далмаска: Square Enix намерена выпустить в Японии «международную» версию нашумевшей Final Fantasy XII (и очевидно, поднакопить денег на доведение до ума всех Final Fantasy XIII). Изменения, как и в «международных» вариантах FF X и FF X-2, затронут в первую очередь систему получения навыков и умений: «доска лицензий» заменится двенадцатью новыми, причем общее количество лицензий увеличится. Появятся и сюжетные сцены, которые не вошли в исходную игру, причем нам не придется ждать англоязычную озвучку: она включена в релиз. Выпуск FF XII International намечен на 9 августа 2007 года.

## ЗВЕЗДНЫЙ ОКЕАН НА PSP

**SQUARE ENIX ГОТОВИТ ПЕРЕИЗДАНИЕ ДВУХ ПЕРВЫХ ЧАСТЕЙ СЕРИАЛА STAR OCEAN.**

За несколько дней до Square Enix Party 2007 стало известно, что подзабытый сериал Star Ocean вскоре переживет второе рождение: на PSP выйдут переделки первой и второй части под названиями Star Ocean: First Departure и Star Ocean: Second Evolution. Этим грандиозные планы издателя не ограничиваются: обе RPG пополнят коллекцию под общим названием Star Ocean Museum, куда войдет и игра с предварительным заголовком Star Ocean 4 для неназванной платформы. First Departure внешне разительно отличается от оригинала для SNES; также добавлены новые персонажи и сценарии. В Second Evolution изменения затронут озвучку и эскизы героев. Кроме того, предысторию сериала «немного перепишут». Даты выпуска First Departure и Second Evolution пока не заявлены.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Одной FF XII анонсы переизданий от Square Enix не исчерпываются.** Хотя Final Fantasy IV не так давно выходила на GBA, ей уже готовят прием на DS. Как и в случае с FF III, спрайты уступят место трехмерным моделям и пейзажам, а сюжетная линия обрастет новыми сценками.

**Сериал Final Fantasy отметится на PSP не только многочисленными римейками**: для карманной консоли Sony готовится новинка – Final Fantasy Dissidia. Впрочем, уже известно, что в событиях задействованы Зидан из FF IX, Сефирот из FF VII и другие старые знакомцы. За облик персонажей отвечает Тецуя Номура. Жанр игры пока неизвестен.

# ATLUS НЕ СПЕШИТ РАССТАВАТЬСЯ С PLAYSTATION 2



**ПЯТАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА GROWLANSER ВЫЙДЕТ В ШТАТАХ.**

Летний сезон обещает запомниться любителям стратегических RPG не только Hoshigami от Arc System Works для DS, GrimGrimoire от Vanillaware для PS2 и Jeanne d'Arc от Level 5 для PSP. Компания Atlus вспомнила, что опекаемый ею сериал Growlanser покидал пределы родины лишь в 2004 году, когда издательство Working Designs взялось познакомить американцев с его второй и третьей частью и опубликовало сборник Growlanser Generations для PS one. Затянувшийся на три года перерыв завершится с выходом Growlanser: Heritage of War (PS2), переизданием Growlanser V с набором «памятных бонусов».

Эскизы персонажей вновь выполнил бессменный художник сериала, популярный иллюстратор и комиксист Сатоси Урусихара, а привычные спрайты героев сменились трехмерными моделями. Как и прежде, в сражениях бойцы свободно передвигаются по полю (похожим образом проходили драки в Phantom Brave и Makai Kingdom). Кроме того, мы получим возможность взглянуть на события глазами разных участников, чьи истории либо продолжат основной сюжет, либо дадут повод отвлечься на побочные задания. Соратники будут пристально наблюдать за поведением главного героя: хотя наша основная задача – защитить родной остров от жутких монстров, «симулятор знакомств» поможет разнообразить боевые будни.

# «НЕРЕАЛЬНАЯ» RPG ОТ SQUARE ENIX

**КОМПАНИЯ ОБЪЯВИЛА О СОЗДАНИИ НОВОГО СЕРИАЛА – THE LAST REMNANT.**

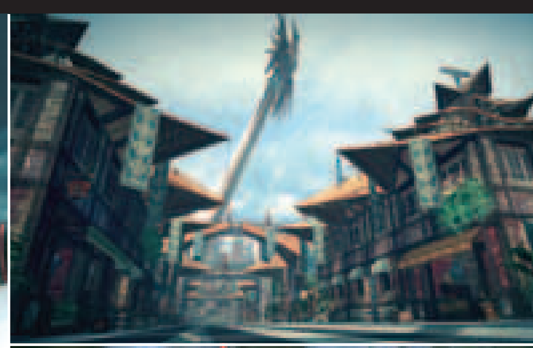
Вначале года Square Enix приобрела права на использование движка Unreal Engine 3 от Epic Games. А на прошедшей незадолго до выхода этого номера выставке Square Enix Party 2007 выяснилось, что сводной родственницей Gears of War и прочих проектов, применяющих тот же «мотор», станет The Last Remnant, оригинальная RPG для Xbox 360 и PS3, которая в будущем обрастет продолжениями и поспорит с Final Fantasy за титул любимого сериала компании.

Памятники древней цивилизации, они же «ремнанты» из заголовка, на этот раз будут поистине гигантскими: в геймплейных роликах один из них – огромный меч, высящийся посреди городской площади, а другой – скелет не менее внушительного дракона. Они сыграют важную роль в событиях, в которые окажется втянут главный герой – юноша по имени Раш Сайкс (Rush Sykes).

Случайные стычки упразднены: неприятели сразу показываются на карте на манер FF XII. В битвах участвуют не команды, а целые отряды, причем сражающиеся смогут вызывать подкрепления, чтобы припугнуть противника и лишить его воли к победе. Тем не менее разработчики обещают, что сложностей с управлением такой оравой не возникнет. Активно задействуются контекстные кнопки – время от времени от игрока потребуется своевременно нажимать указанные игрой комбинации клавиш.

The Last Remnant выйдет одновременно в Японии и Штатах в 2008 году.







# Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Прошлый лидер британского хит-парада God of War II на сей раз не вошел даже в десятку лучших. Позор тебе, Кратос! Бери пример у прошлогодней Wii Play, добравшейся аж до третьей строчки. Впрочем, Кратос хотя бы побывал на вершине, а вот запоздавшая Final Fantasy III для DS стартовала неприлично низко, уступив даже симулятору кулинара с той же платформы.

В японском же хит-параде Final Fantasy XII: Revenant Wings уже успела отгреметь – увы, за кадром нашей рубрики. Суммарные ее продажи подбираются к полумиллионной отметке, в то время как «Война Львов», улучшенный порт Final Fantasy Tactics на PSP (и по совместительству единственная игра не с платформ Nintendo в нынешнем чарте), в свою дебютную неделю разошлась менее чем 170-тысячным тиражом.

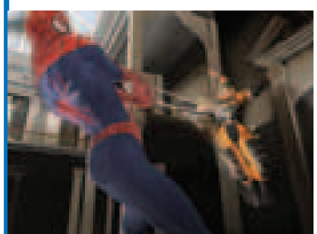
Кратос тем временем отыгрывается на России, захватив лидерство в обоих хит-парадах продаж PS2-игр. Не исключено, что именно благодаря покровительству Бога Войны 300 его земляков уверенно держат третью строчку в PSP-чарте «Союза» – хоть и, право, незаслуженно.

## TMNT: Черепашки ниндзя

ПЛАТФОРМА: PC




## Европейский хит-парад





| | № | Игра | Издатель |
|---|---|---|---|
| = | 1 | Spider-Man 3 | Activision |
| ▲ | 2 | Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Electronic Arts |
| ▲ | 3 | Wii Play | Nintendo |
| ▲ | 4 | Pro Evolution Soccer 6 | Konami |
| ▼ | 5 | FIFA 07 | Electronic Arts |
| = | 6 | Cooking Mama | 505 Game Street |
| = | 7 | Final Fantasy III | Square Enix |
| ▼ | 8 | SingStar Pop Hits | SCEE |
| ▼ | 9 | The Elder Scrolls IV: Oblivion | Ubisoft |
| ▼ | 10 | Tiger Woods PGA Tour 07 | Electronic Arts |

**КОММЕНТАРИИ**

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

## Хит-парад Японии





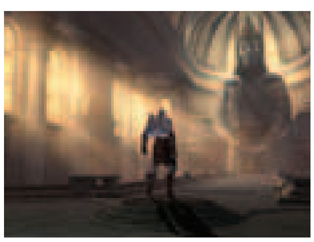
| | № | Игра | Издатель | Платформа |
|---|---|---|---|---|
| ■ | 1 | Final Fantasy Tactics: The War of the Lions | Square Enix | PSP |
| = | 2 | Final Fantasy XII: Revenant Wings | Square Enix | DS |
| ▲ | 3 | Wii Sports | Nintendo | Wii |
| ▲ | 4 | More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain? | Nintendo | DS |
| ▼ | 5 | Super Paper Mario | Nintendo | Wii |
| = | 6 | Big Brain Academy: Wii Degree | Nintendo | Wii |
| ▲ | 7 | Pokemon Diamond/Pearl | Nintendo | DS |
| = | 8 | Momotaro Electric Railway DS: Tokyo and Japan | Hudson | DS |
| ▲ | 9 | New Super Marios Bros. | Nintendo | DS |
| ■ | 10 | Wii Play | Nintendo | Wii |

**КОММЕНТАРИИ**

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

## PS2 (GamePark)





| | № | Игра |
|---|---|---|
| = | 1 | God of War II |
| ▲ | 2 | Tekken 5 |
| ▼ | 3 | Gran Turismo 4 |
| ▲ | 4 | Killzone (русская версия) |
| ▼ | 5 | God of War |
| ▼ | 6 | Black |
| ■ | 7 | FIFA 07 (русская версия) |
| ▲ | 8 | Spider-Man 2 |
| ▲ | 9 | WRC: Rally Evolved |
| ▲ | 10 | Mortal Kombat Armageddon |

**КОММЕНТАРИИ**

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PSP (GamePark)



| | № | Игра |
|---|---|---|
| ■ | 1 | Grand Theft Auto: Vice City Stories |
| ▲ | 2 | LocoRoco (русская версия) |
| ▼ | 3 | Call of Duty: Roads to Victory |
| ▲ | 4 | Tekken: Dark Resurrection |
| ▼ | 5 | Daxter |
| ▲ | 6 | Sonic Rivals |
| ▲ | 7 | Killzone: Освобождение |
| ▼ | 8 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 |
| ■ | 9 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest |
| ▲ | 10 | Burnout Legends |

**КОММЕНТАРИИ**

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

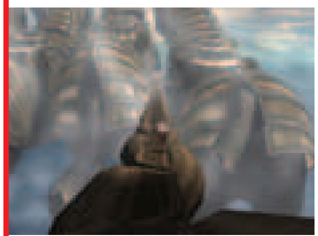
### Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

### Обозначения

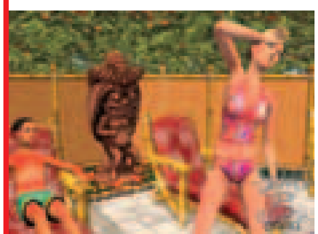
- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- = позиция не изменилась

## PS2

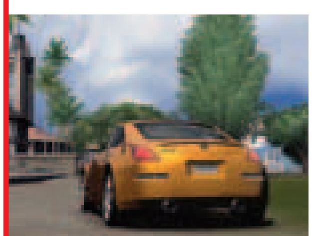
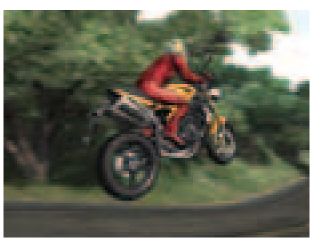
1. God of War II
2. God of War
3. Killzone
4. Spider-Man 2
5. Gran Turismo 4
6. Tekken 5
7. Black
8. Soul Calibur 3
9. WRC II: Rally Evolved
10. Call of Duty 3

## PC (Box)

1. The Sims 2: Времена года
2. The Sims 2: Каталог - торжества
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
4. World of Warcraft: The Burning Crusade
5. The Sims 2: Питомцы
6. World of Warcraft
7. Everquest 2
8. Battlefield 2142: Northern Strike
9. The Sims 2 (русская версия)
10. Battlefield 2: Complete Collection

## PC (Jewel)

1. Test Drive Unlimited
2. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
3. TMNT: Черепашки ниндзя
4. UFO Extraterrestials: Последняя надежда
5. Jade Empire: Special Edition
6. Вторая мировая: Битва за Иводзиму
7. Supreme Commander
8. Полный привод: УАЗ 4x4 - Уральский призыв
9. Принцессы. Королевский конкур
10. Runaway 2: Сны черепахи

## PSP

1. Grand Theft Auto: Vice City Stories
2. Call of Duty: Roads to Victory
3. 300: March to Glory
4. Tekken: Dark Resurrection
5. M.A.C.H.
6. Killzone: Освобождение
7. Sonic Rivals
8. Tomb Raider: Legend
9. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
10. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

**КОММЕНТАРИИ**

**Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».**

# Heroes of Might and Magic V:

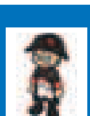
## Повелители Орды

СПРАВЕДЛИВОСТЬ ТОРЖЕСТВУЕТ – ОДИН ИЗ СТАРЕЙШИХ ТИПОВ ГЕРОЕВ ВОЗВРАЩАЕТСЯ.




### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**
PC
**ЖАНР:**
strategy.turn-based.fantasy
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Ubisoft
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Nival Interactive
**РАЗРАБОТЧИК:**
Nival Interactive
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 8
**ДАТА ВЫХОДА:**
сентябрь 2007 года
**ОНЛАЙН:**
www.nival.com/homm5_ru



**Автор:**
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru




Давным-давно, еще в незапамятные времена King's Bounty, героев было лишь четверо: рыцарь, паладин, колдунья и варвар. Шли годы, а бравая четверка в том или ином виде кочевала из одной серии HoMM в другую. Потом случилось банкротство 3DO, всенародный траур, триумфальное возрождение – эти события, думаю, еще свежи в вашей памяти. Да только вот незадача – в пятой части варварам места не нашлось. Хотя типаж был интересный, единственное олицетворение той самой might (мощи) из названия – с никудышными магическими способностями, зато с сильной армией.

Дальше – больше. Хоть формального разбиения на расы в первых играх не было, скорее, тематические наборы сказочных существ, многие из которых неоднократно меняли места обитания, варварский замок всегда был прибежищем классических фэнтезийных плохишей: гоблинов, орков, огров, троллей. Но в Heroes of Might and Magic V их тоже не оказалось, и не только как отдельного объединения, но даже в виде нейтральных монстров. И все бы ничего, в конце концов, не только они попали под нож дизайнеров, но в Dark Messiah of Might and Magic, действие которой происходит в той же «обновленной» вселенной мира Асхан, гоблины и орки вполне себе присутствовали.

Логично было предположить, что уж в дополнении-то старожилам место найдется. Но, вопреки ожиданиям, во «Владыках севера» нам представили гномов – народ крепкий, суровый и мастерски владеющий магией рун, но появлявшийся в предыдущих играх в виде одного-единственного юнита. И только сейчас, с анонсом «Повелителей Орды», все встает на места – варвары возвращаются. Причины задержки не только в коварстве разработчиков. Ведь каждый замок теперь – полноценная раса, с проработанной историей и обычаями, которые, к тому же, нужно вписать в общую хронологию мира.

Не сказать, что у орков в ней завидное место – рабы, выведенные магами Семи Городов путем смешения крови демонов и осужденных преступников. Только с их помощью удалось остановить первое вторжение из Шеога (подробнее читайте в прилагающемся спецматериале об истории Асхана). Сперва брошенные как пушечное мясо на передовую, а затем отправленные в рудники и каменоломни – долго с подобной участью яростные воители мириться не пожелали и восстали против хозяев. После кровопролитной войны орки ушли в северо-восточные степи Ранаара, где заложили города и живут разрозненными племенами. Произошло это примерно за 500 лет до событий Heroes of Might and Magic V, и нынешний вождь орды решил вторгнуться в соседнее Герцогство Ворона и освободить сородичей, которые до сих пор томятся под гнетом людей.

Это лишь одна из трех ожидающих вас кампаний – также вы узнаете предысторию Dark Messiah, сыграв за главного злодея игры, некроманта Арантира. Вы узнаете о том, как он объединял разрозненные земли Хереша и зачем помог людям и гномам в войне с Биарой. А в кампании за Академию игроки вновь встретятся с магом Зехиром.



Гибкость новой системы апгрейдов – в бою используются оба типа улучшенных гоблинов.



В городе орков вечно пасмурно. Прямо как в Питере.



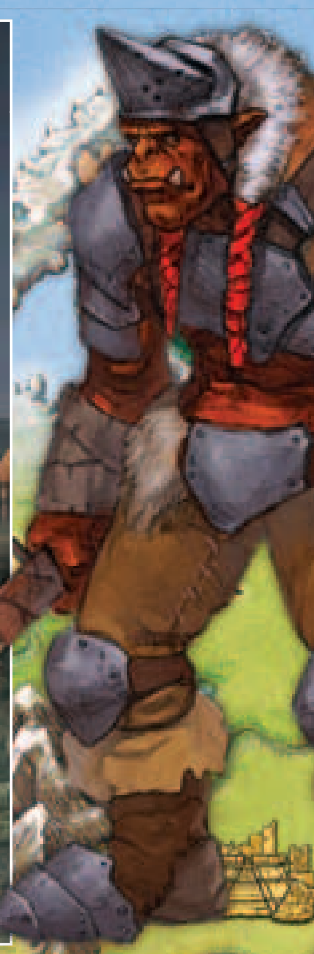
Власть не принесла ему счастья. Рассказы дипломатов и купцов о том, что северо-восточные земли наводняются орками и мертвецами, а королева Изабель совсем потеряла рассудок, наполняют душу мага тревогой...

## Новая раса

Вернемся, впрочем, к новичкам. Возможно, вы помните нашу статью полуторагодичной давности, в которой дизайнеры и художники рассказывали о том, как придумывались расы в пятой части. Если нет, суть ее в том, что каждый замок не только наследует какие-то свойства предшественников из прошлых серий «Героев», но и обладает четко выраженным стилем. В случае с Haven это средневековые гравюры и гобелены, с Academy – индийские и арабские сказки, в облике Fortress явно прослеживаются скандинавские мотивы, и так далее.
Варварский замок относится к тому типу городов, который на протяжении всего сериала сохранял общие черты, что, конечно, облегчало задачу разработчикам. А демоническое происхождение наложило отпечаток на внешний вид новой расы – темно-алая кожа, пробивающиеся рожки. Тут, конечно, можно вспомнить Fel Orcs из Warcraft, но все же среди обитателей Ранаара нет раскола, и родной мир они не уничтожали.
По традиции сериала, варвары – олицетворение мощи, магию они не любят и, как и в четвертой части, вообще не могут изучать заклинания. Зато одной из их уникальных способностей является умение «портить» чужую магию (изучаемое отдельно для противодействия каждой из четырех школ). Чем сильнее оно развито у героя-варвара, тем слабее будет магия вражеского героя. Кроме того, в их арсенале есть шесть боевых кличей (WarCry), которые изучаются в специальном здании в городе и расходуют ману при применении, но на этом их сходство с обычными заклинаниями заканчивается. Например, герой может прибить пару существ в собственном отряде, зато оставшиеся устрашатся и станут бегать куда шустрее.
В бою, подчиняясь зову демонической крови, орки впадают в ярость. Следуя заветам Ницше, чем отчаяннее они себя при этом ведут, тем сильнее становятся. Эта их особенность называется «Кровавой яростью». Она отличается от всех расовых способностей, с которыми мы уже встречались. С одной стороны она не требует никакого нажатия кнопок и отдельных меню, с другой – непосредственно влияет на стиль ведения боя за новую расу. Допустим, отряд орков-воинов сражается с человеческими мечниками. С каждым нанесенным ударом или пропущенным ударом врага уровень ярости поднимается, пока не превысит условный порог, и тогда демоническая кровь придаст оркам силы и они начнут бить вдвое больнее. Еще несколько ударов, и ярость превысит второй порог. Воины получат прибавку к здоровью и атаке. Но если они будут стоять на месте, то быстро потеряют все набранные преимущества. Тем самым вы заинтересованы в том, чтобы играть за новую расу как можно более агрессивно, а самое главное умение вводит армию варвара в сражение сразу с повышенной яростью.
К слову, финальное умение теперь проще получить любому герою и на более низком уровне – список необходимых для этого навыков существенно переработан. Это, несомненно, скажется на мультиплеере – играть даже на средних по размеру картах станет интереснее.
К ярости, к слову, разработчики пришли не сразу, обсуждались разные способы выделить новичков – так, была идея заставить варваров собирать травы, коренья и грибы, и варить из них зелья, которые применялись бы на стратегической карте и повышали характеристики юнитов.

## Город





Новому замку – новый тип местности, дающий, как положено, определенные преимущества армиям орков. Хотя слово «орда» в названии дополнения вызывает ассоциации с бескрайней степью, однако расположен Ранаар на северо-востоке, и живут варвары скорее в некой тундре – смотрите скриншоты. По стилю их города вполне похожи на селения кочевников, но, опять же, не монголов-печенегов, а скорее жителей Крайнего севера: шатрообразные палатки, сделанные из костей, грубых каменных глыб, дерева и шкур животных.
В соответствии с задумкой создателей, гильдию магов в орочьих городах не найдешь. Однако игроку жить совсем без походной магии, вроде «Призыва лодки», сложно – поэтому варвары покупают особые амулеты, которые позволяют им использовать те же заклятия, что и остальные герои. Для этого есть специальное строение, «Пристанище путешественника». Еще одна своеобразная замена гильдии – «Залы мастерства». Именно здесь варвары учатся боевым кличам.
«Груды из наших врагов» – так называется огромная куча военных трофеев, костей убитых демонов и прочих полезных в хозяйстве вещей. Эти строения увеличивают начальный уровень ярости орочьих существ перед началом битвы. Чем больше зданий этого типа построено игроком, тем сильнее эффект. Название «Невольничий рынок» точно характеризует эту постройку. Несмотря на то что орки сами столетиями боролись за свободу, теперь они без особых душевных колебаний занимаются работорговлей. На рынках можно продавать присоединившихся или захваченных существ, и даже собственных юнитов. При этом возвращаются не только деньги, но и ресурсы, потраченные на наем.

## Армия

Как и у других рас, обитающих в мире Асхан, армия орков состоит из семи существ с возможностью улучшения каждого. Инициатива у них средняя, зато хорошо развито нападение. Состав варварского войска вполне традиционен для сериала, хотя и не обошлось без пришельцев из других замков.

1) От берсеркеров разработчики отказались, и, как встарь, низшими существами в армии орков являются гоблины. Они появились в результате скрещивания импов и гремлинов. Это подлые, трусливые и тупые создания. Когда их бьют (даже ответным ударом), пытаются отбежать в пределах дальности своего хода. А если их численность упадет до четверти от первоначальной, оставшиеся в живых переметнутся на сторону противника. Гоблин-шаман с определенной долей вероятности срывает заклинание вражеского героя или юнита-мага, или наоборот, накликивает его на свою дурную голову, а гоблин-охотник расставляет невидимые для врага ловушки.

2) После долгих мытарств от колдунов к эльфам, кентавры все же остались с варварами. Эта помесь людей и демонических коней-кошмаров, самые быстроходные из всех стрелков в игре, имеет только один недостаток – занимает на поле боя четыре клетки вместо одной, и поэтому противнику проще заблокировать их и лишить возможности стрелять. Кентавры-кочевники отбегают от ударившего их врага и стреляют по обидчику, но вдвое слабее, а кентавры-мародеры не получают пенальти за стрельбу в упор.

3) Орки-воины – в отличие от всех предыдущих частей, где они были стрелками, теперь это крепкая и стойкая пехота, составляющая костяк варварской армии. Их вывели из рогатых демонов и людей. Один из апгрейдов с определенной вероятностью может принять удар, направленный против дружественного отряда, на себя, если находится рядом, а его контратака в полтора раза сильнее.

## Заклинания

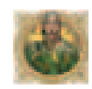
**Дотошными фанатами еще в ресурсных файлах «Владык Севера» были обнаружены некие новые заклинания, не используемые в игре. Можно было предположить, что именно они и появятся во втором дополнении. Судя по увиденному нами в офисе Nival, так оно и есть, и заклинания будут такие:**



**Регенерация (Regeneration)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | второй |
| Школа: | Light |

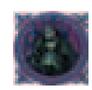
**Каждый ход существа восстанавливают определенное количество жизни. Не действует на нежить.**



**Божественная месть (Divine Vengeance)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | четвертый |
| Школа: | Light |

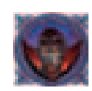
**Наносит магический урон выбранному отряду. Величина урона зависит от числа врагов, которых выбранное существо убило с начала сражения.**



**Скорбь (Sorrow)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | первый |
| Школа: | Dark |

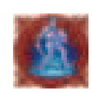
**Понижает боевой дух и уменьшает удачу выбранного отряда противника.**



**Вампиризм (Vampirism)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | пятый |
| Школа: | Dark |

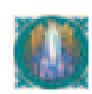
**Выбранный дружественный отряд получает все свойства нежити и способность поглощать жизненные силы жертв, как вампиры.**



**Останавливающий холод (Deep Freeze)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | пятый |
| Школа: | Destructive |

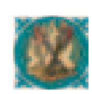
**Замораживает жертв, нанося сразу урон льдом и затем отнимая жизнь каждый ход в течение некоторого времени.**



**Кристалл тайного (Arcane Crystal)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | второй |
| Школа: | Summoning |

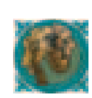
**Создает кристалл на выбранном участке поля, который блокирует путь до тех пор, пока его не уничтожат или не закончится сражение. При уничтожении наносит урон всем юнитам поблизости.**



**Стена мечей (Blade Barrier)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | четвертый |
| Школа: | Summoning |

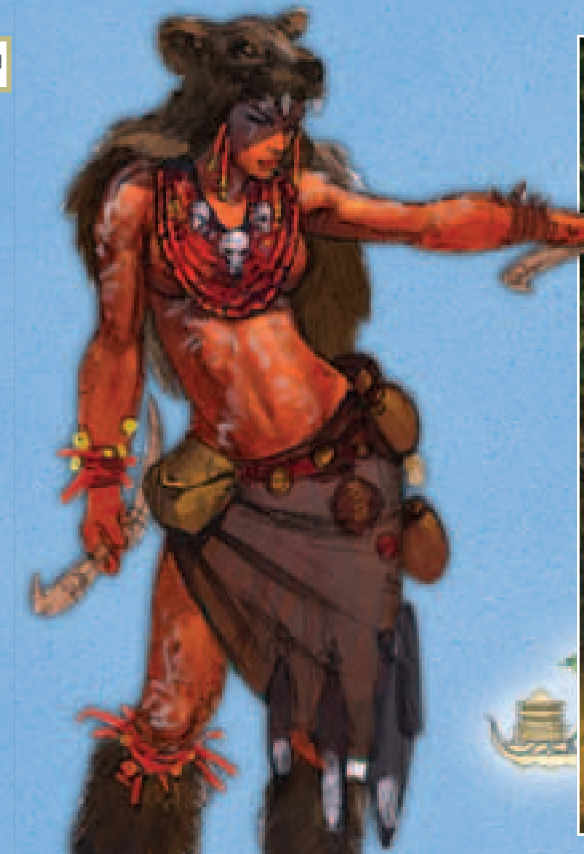
**На время сотворяет стену длиной в три клетки на выбранном участке поля боя. Стена имеет дополнительную 75%-ную защиту от стрелковых и магических атак. Атакующему ее в ближнем бою наносится урон, равный числу потерянных очков жизни.**



**Призыв улья (Summon Hive)**

| | |
|---|---|
| Уровень: | четвертый |
| Школа: | Summoning |

**Материализует осиный улей на выбранном месте поля боя. Осиные рои из этого улья будут атаковать вражеских существ до конца сражения или пока улей не будет уничтожен. Улей не станет атаковать нежить, элементалей или механику.**

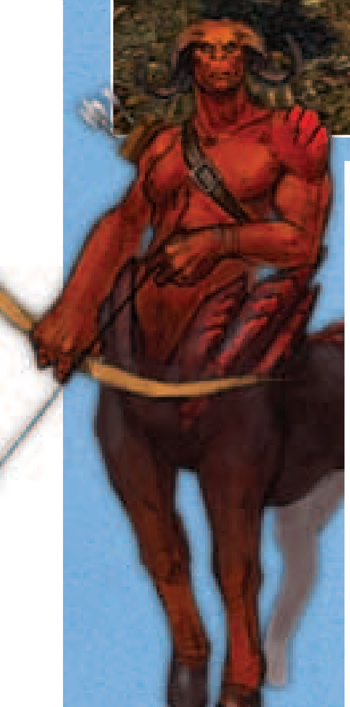




Графика в дополнении подверглась косметическим изменениям – обратите внимание на отражение героя в воде. А один из вариантов поля боя на новой местности с одной стороны оканчивается отвесным обрывом – дух захватывает.







4) Шаманки – орочьи женщины, произошедшие от людей и суккубов. Единственные колдуны в армии, используют заклинания «Ускорения» и «Замедления» и, при необходимости, приносят в жертву гоблинов, восполняя собственный запас маны. Один из апгрейдов при рукопашной атаке накладывает на жертву различные проклятья (Curse, Slow, Weakness, Disrupting Ray).

5) Самые крупные и сильные орки становятся вождями, элитой орочьей армии. Они отличаются гигантским ростом и вооружены двуручными топорами. Присутствие вождя поблизости повышает инициативу дружественных отрядов на единицу.

6) Виверны – большие летающие ящерицы, выходцы из «болотного замка» третьей части. Это исконные обитатели Ранаара, единственные существа орочьего замка, в которых не течет кровь демонов, а также единственные летуны. Один из апгрейдов виверны – слепой паокай, знакомый нам по Dark Messiah, неподверженный заклинанию «Ослепления». Пожирает трупы, восстанавливая здоровье, накрывает электрической атакой всех врагов, стоящих рядом, при этом урон делится поровну между целями.

7) Сильнейшие существа варварского замка – циклопы. Очень сильные бойцы ближнего боя, умеющие, как и в третьей части, при осаде наносить урон городским стенам. Они с удовольствием пожирают гоблинов, восстанавливая здоровье, а улучшенные циклопы даже умеют швырять их во врага, становясь тем самым очень сильными стрелками. Второй апгрейд, прямо как во второй части, сжигает врагов лучом из глаза, пробивая при этом несколько клеток разом и снижая Удачу жертв.

Внимательный читатель, должно быть, уже насторожился при упоминании разных видов улучшений. И не зря – Nival Interactive не ограничивается лишь добавлением нового замка, а, ни много ни мало, покушается на основы и вводит альтернативные апгрейды для всех (!) существ в игре. Шаг, сам по себе достойный отдельного дополнения.
Альтернативные апгрейды, так же как и обычные, – способ улучшения характеристик существ и расширения их возможностей. Появились они для того, чтобы разнообразить тактику и предоставить игрокам большую свободу в развитии армии. Оба апгрейда равноцен-



Кинотрилогия Питера Джексона оказывает на современные представления об орках не меньшее влияние, чем творчество Blizzard.





Среди зданий появится «Учитель памяти» (Memory Mentor), в котором герой за определенную плату может «забыть» одно из имеющихся у него умений или навыков и выучить вместо него новое.



Кампания за Зехира. Маги проводят загадочный ритуал.

ны, однако предназначены для разных целей. Например, одно войско лучше приспособлено для боя против магов, второе для ближнего боя, третье для борьбы с нейтралами, а четвертое – с героями противника... Существа альтернативного апгрейда становятся доступны игроку одновременно с прежним улучшением, и можно выбирать, какой вид нанять. Цена на них одинаковая, кроме того, один вариант апгрейда можно переделывать в другой. Только в городе и за немалые деньги (с процентом от изначальной цены разработчики еще не определились), но это все равно существенно отличается от схемы, используемой в Heroes of Might and Magic IV или сериале Disciples, где приходилось выбирать что-то одно. Таким образом, игрок максимально быстро приспосабливается к ситуации и наиболее полно использует все многообразие возможностей доступных существ.

В общем-то, хоть и не догадываясь о том, вы уже видели пример дополнительных улучшений во «Владыках Севера» – в виде мятежников. Именно они и пополнили ряды армии Haven, а об остальных читайте на последнем развороте темы номера.

Если сравнить объем изменений, привнесенных дополнениями к третьей и четвертой части «Героев», особенно в Shadow of Death и Winds of War, «Повелители орды» выглядит чуть ли не новой серией. Да и сами разработчики шутливо называют его HoMM 5.5. И заметьте, обычный набор новшеств никуда не делся – увеличилось количество и заклинаний, и строений на карте, появились «сборные» артефакты, улучшилась графика.

Осенью, когда выйдет add-on, многочисленная армия поклонников получит не просто забаву на пару вечеров, а полноценную игру, которая, к тому же, не потребует установки оригинала. И это – главная из множества причин, из-за которых мы решили посвятить дополнению обложку. СИ

### Сборные артефакты

**Так уж сложилось, что они всегда появлялись только в дополнениях, хотя сами наборы предметов существовали и в оригинальной игре. Пример обновки:**

**Armor of Dwarven Kings (Доспехи короля гномов)**

**В набор входят 4 предмета: «Щит короля гномов», «Кираса короля гномов», «Шлем короля гномов», «Поножи короля гномов»**

**Бонус за 2 предмета: +40% сопротивления магии всем отрядам в армии героя.**

**Бонус за 2 предмета (только для героя-гнома): Spell Power вырастает на 10%.**

**Бонус за 4 предмета: В начале боя, до наступления первого хода, на все дружественные существа накладываются заклинания «Stoneskin» на уровне Expert и «Deflect Arrows» на уровне Expert. Эффект действует 10 ходов.**

# АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ АПГРЕЙДЫ

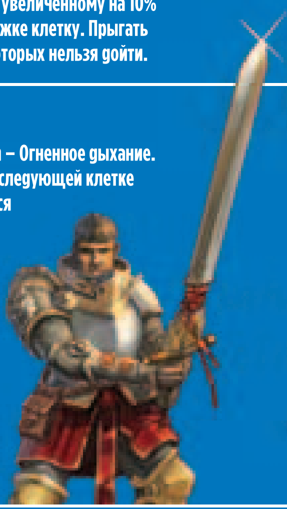
Их имена еще окончательно не утверждены, поэтому мы приводим имена юнитов, из которых они получаются. Названия способностей также рабочие, но суть в большинстве случаев уже не изменится.

## Инферно:

Imp (Бесы)
У бесов появляется способность по выкачиванию маны с вражеского героя, которая раздается равномерно своим созданиям.

2) Horned Demon (Демоны)
Делает гигантский прыжок на указанное создание (если рядом с тем есть хотя бы одна свободная клетка) и наносит ему урон, равный базовому, увеличенному на 10% за каждую преодоленную при прыжке клетку. Прыгать можно даже на тех созданий, до которых нельзя дойти.

3) Hell Hound (Адские гончие)
Обладают способностью Fire Breath – Огненное дыхание. Наносят урон по цели, стоящей на следующей клетке за атакуемым. Эта атака не является магической.



4) Succubus (Суккубы)
Иммунитет к заклинанию Hypnotize. Один раз за бой применяет «Соблазнение противника». Отряд врага переходит под ваше управление. Все время действия эффекта Succubus не увеличивают инициативу.

5) Hell Charger (Адские жеребцы)
«Огненная аура». Когда создание противника в радиусе одной клетки получает ход, ему наносится урон огнем на 10 хитов за каждого адского жеребца в отряде.

6) Pit Fiend (Пещерные демоны)
Axe of Slaughter – способность, которая добавляет два хита к урону за каждое создание в атакованном отряде. Получают лишь половину урона от вражеской магии.

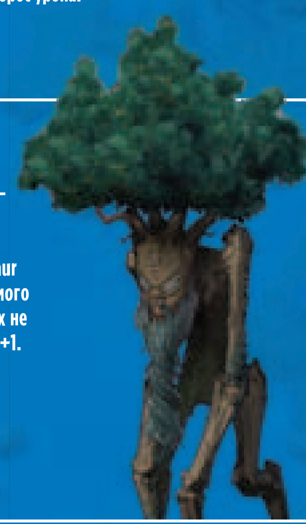
7) Devil (Дьяволы)
«Вызов другого демона» – можно указать любой отряд в радиусе перемещения. Указанная цель призывается рядом с демоном на клетке, ближайшей по направлению к старой позиции.

## Темные эльфы

1) Scout (Лазутчики)
«Невидимость». После применения юнит становится полностью невидим для противника, пока не атакует или пока не остановится на соседней клетке с вражеским юнитом. Когда противник просматривает дальность хода своего отряда, он не может вычислить место, где находится скаут. В момент выполнения хода, если невидимка помешал пройти, юнит останавливается и пробивает по нему атаку. Невидимость работает один раз за бой и длится 3 раунда. Эффект не снимается стандартным образом.

2) Blood Maiden (Бестии)
Иммунитет к заклинанию Curse, меньше урон, хитов больше, больший разброс урона.

3) Minotaur (Минотавры)
«Аура бесстрашия» – у всех союзных существ в радиусе клетки вокруг Minotaur Captain (включая самого капитана) Боевой дух не может быть меньше +1.



4) Dark Rider (Наездники на ящерах)
«Атака наездников» – пассивная способность. Если при движении до цели Dark Rider проезжает рядом с вражескими существами, он наносит им урон, равный четверти от обычного, не получая ответного удара, и продолжает движение. Этот урон не наносится существу, находящемуся рядом с последней клеткой перемещения наездника.

5) Hydra (Гидры)
Каждый раз, когда гидру бьют, из нее выплескивается кислота на 4 клетки со стороны атаки. Повреждение, наносимое кислотой, физическое, и равно четверти урона от атаки самой гидры.

6) Shadow Witch (Сумеречные ведьмы)
«Невидимость». Работает так же, как у скаутов, не снимается при применении заклинаний.

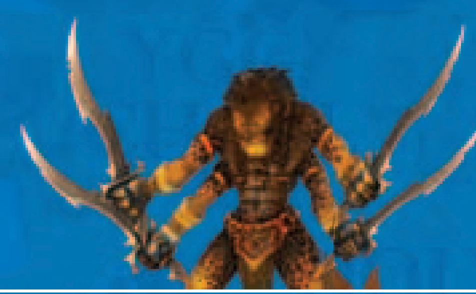
7) Shadow Dragon (Сумеречные драконы)
Дракон может взлететь и сверху атаковать соседний юнит с полуторным уроном и не получая ответный удар, но при этом Fire Breath не срабатывает.

## Лесные эльфы

1) Pixie (Феи)
Один раз за бой могут полечить (с воскрешением) энтов, а энты (одновременно с этим) дриад. Эффективность лечения зависит от количества существ в отряде. Каждая дриада вылечивает 4 хита, каждый трент 20 хитов.

2) Blade Dancer (Танцующие с клинками)
За каждую пройденную клетку получает +2 к защите. Прибавка дается сразу после движения и действует до следующего хода. На самом первом ходу защита существа такая, как будто оно уже сходило так далеко, как могло.

3) Hunter (Эльфийские лучники)
«Меткий стрелок» – пассивная способность, выстрел игнорирует 75% защиты цели. Вдобавок этот выстрел может отбросить противника на одну клетку назад.

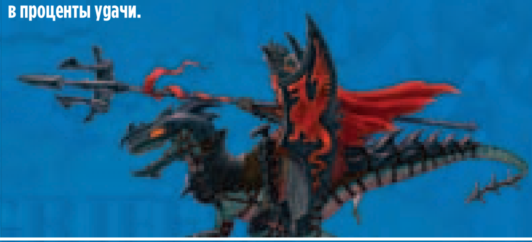
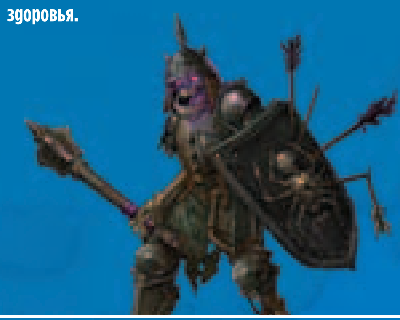


4) Druid (Друиды)
Друиды начинают специальный ритуал, передавая магическую силу герою и добавляя ему собственный Spell Power. Эффект длится до тех пор, пока в отряде жив хотя бы один друид.

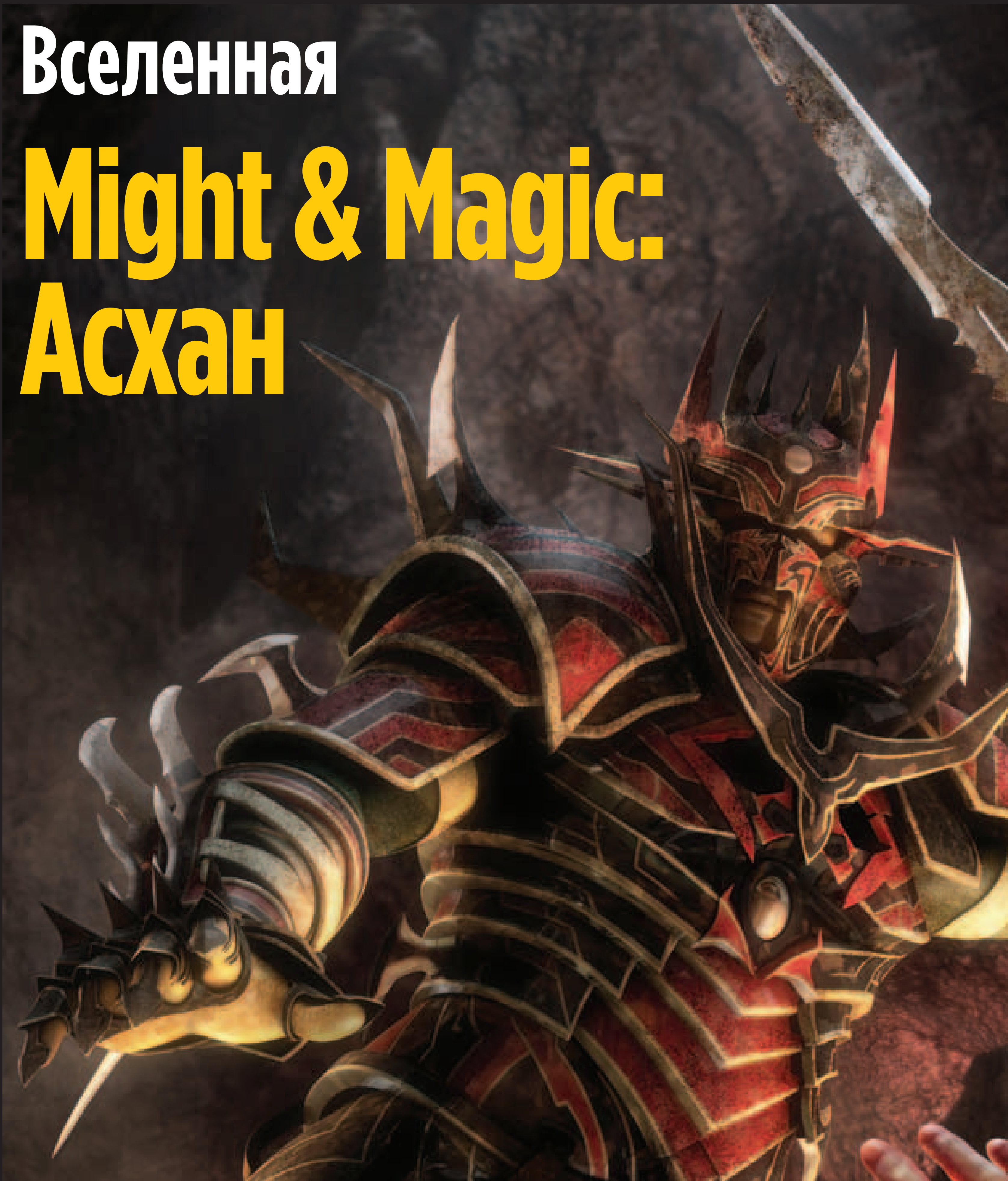
5) Unicorn (Единороги)
Любое заклинание Магии Света (кроме наносящих урон), использованное кем угодно на поле боя, будет наложено и на единорога.

6) Treant (Энты)
«Ярость леса». Один раз использованная, действует до конца сражения. Половина защиты переводится в нападение. Допустим, у нас был триэнт с Атакой/Защитой (уже с добавлением бонуса от характеристик героя): 22/40, а стал – с 44/20. Вдобавок триэнт получает +2 к инициативе и теряет способность опутывать врагов корнями. Эффект не снимается стандартным образом.

7) Green Dragon (Зеленые драконы)
Радужный дракон накрывает огнем от одной до пяти клеток в произвольном порядке. Направление и количество клеток выбираются случайно. На количество также влияет удача дракона (которая может быть как положительной, так и отрицательной). Одна клетка бывает всегда, больше – как повезет.

| Некрополис | Академия | Гномы |
| --- | --- | --- |
| **1) Skeleton (Костяные воины)** Получают только четверть урона от вражеской магии. | **1) Gremlin (Гремлины)** «Саботаж». Гремлин может «парализовать» любой механический объект (Golem, Ammo Cart, Ballista, First Aid Tent, Catapult, Town Tower) с суммой хитов меньшей, чем у отряда гремлинов. Эффект действует один ход и не снимается стандартным образом. | **1) Defender (Защитники гор)** Пока не сдвинулся с места, на котором стоял в начале боя, его защита больше на 5. |
| **2) Zombie (Зомби)** – все существа, кроме нежити, по соседству с этим зомби получают -2 к Атаке/Защите, -1 к Боевому духу. | **2) Stone Gargoyle (Каменные горгульи)** Горгулья и все существа (в том числе и союзные), стоящие рядом, получают полуторное повреждение от заклинаний, наносящих урон огнем, водой или воздухом. | **2) Spearwielder (Метатели копья)** Гарпунщик может кинуть не обычное копье, а гарпун на веревке. Он наносит стандартный урон и придвигает атакованное существо на одну клетку в сторону гарпунщика (если эта клетка не занята). |
| **3) Ghost (Привидения)** Ammo Steal – используется один раз за бой. У выбранного отряда стрелков в пределах движения полтергейста отнимается несколько единиц снарядов (Ammo). Число украденных зарядов равно количеству недельных приростов полтергейстов, некратное количество переводится в проценты удачи.  | **3) Iron Golem (Железные големы)** Обсидиановые големы обладают иммунитетом к любой магии, кроме наносящей прямой урон. Любое заклинание, наносящее магический урон, лечит (с воскрешением) големов в размере половины нанесенного повреждения. В начале боя на големов вешается эффект Obsidian Sphere, который обнуляет урон от заклинаний школы Destruction. Если отряд големов был каким-то образом поврежден, следующий магический удар, попавший по ним, не только обнулится, но и вылечит отряд (с воскрешением погибших) на количество хитов, равное урону от заклинания. Если обсидиановые големы вместе с другими юнитами попали под площадное заклинание школы Destruction (за исключением «Армагеддона», но включая «Цепную Молнию»), они переносят часть урона себя. | **3) Bear Rider (Наездники на медведях)** При атаке может напугать противника и его соседей. Медведь на два хода получает +1 к боевому духу, +10% здоровья.  |
| **4) Vampire (Вампиры)** При атаке имеет шанс усыпить вражеский отряд на 3 хода. | **4) Mage (Маги)** Все существа, стоящие на линии огня, не получают урона от дистанционной атаки мага, но знают меньше заклинаний, чем архимаг. | **4) Brawler (Костоломы)** Каждый раз, как он получает урон, его инициатива возрастает на 2, а Атака на 5 пунктов. Действует в течение двух ходов, если гнома ударили на втором, бонуса он уже не получает. Гном получает +4 к Атаке/Защите, сражаясь с большими существами. |
| **5) Lich (Личи)** Способность, которая наносит урон всем существам, кроме нежити и механизмов, находящимся в радиусе трех клеток от баньши. | **5) Djinn (Джинны)** Три раза за бой джин-визирь может увеличить удачу союзникам и снизить ее врагам. Применить несколько раз на одного юнита нельзя, отрицательный эффект, наложенный поверх положительного, отменяет его, и наоборот. Время действия – один раунд, умноженный на Spell Power джинов. | **5) Rune Priest (Жрецы Рун)** После смерти их внутреннее пламя вырывается наружу, нанося огненный урон всем врагам на соседних клетках. Наносимый урон зависит от количества жрецов в отряде на начало боя. |
| **6) Wight (Умертвия)** Все вражеские существа получают -1 к боевому духу. | **6) Rakshasa Rani (Принцессы ракшас)** Атакует шесть клеток перед собой. | **6) Thane (Таны)** Один раз за бой лорд может указать любое вражеское существо на поле боя и нанести ему стандартный урон, умноженный на 1.2, и навесить на него эффект Mark of Fire. |
| **7) Bone Dragon (Костяные драконы)** При атаке на цель накладывается заклинание Sorrow на экспертном уровне Basic. | **7) Colossus (Колоссы)** Вызывает на 3 хода облако размером 3х3 клетки над любым местом поля боя. Все существа, стоящие под ним, каждый ход получают урон, равный 10 единицам за каждого колосса в отряде. Все лучники, оказавшиеся внутри этой зоны, получают штраф к дистанционным атакам в размере одного процента за каждого колосса. | **7) Fire Dragon (Огненные драконы)** На месте атаки остается «Огненная стена», держащаяся два хода и снимающая по 10 хитов за каждого дракона в отряде. |

# Вселенная Might & Magic: Асхан





Автор:
Сергей Сенюк
demilich_2000@yahoo.com

В замечательной стратегии Heroes of Might & Magic V от Nival Interactive перед нами впервые предстал Асхан – новый мир возрожденной вселенной Might & Magic. На смену загадочным Древним и коварным Породителям пришли боги-драконы, родную Эратию потеснила Империя Грифона, а место почивших с миром Роланда и Катерины Айронфист заняли Николай Грифон и его супруга леди Изабель.
И вновь пред нашим взором сбываются темные пророчества, рыцари в сияющих доспехах сокрушают орды демонов, плетут интриги коварные некроманты, а в подземных твердынях суровые гномы схлестываются с ненавистными темными эльфами. О вселенной Асхана – жестокой и мрачной, но, в то же время, захватывающей и притягательной – и пойдет наш рассказ.

## Сотворение мира

То случилось в Эпоху легенд, когда из Первозданной пустоты родились два Изначальных Дракона – Асха, дракониха Порядка, и Ургаш, дракон Хаоса. Будучи полными противоположностями, сущности эти не испытывали друг к другу особой любви. Асха сотворила смертный мир – Асхан, а также шестерку Стихийных драконов, ставших его хранителями. Ургаш же, снедаемый ревностью, породил демонов, дабы разрушить созданное его ненавистной сестрой.
Эпоха легенд завершилась сражением Изначальных драконов. Ургаш потерпел поражение и был заточен в ядре Асхана, оберегаемый сонмом демонических тварей. Асха же, израненная и обессиленная, погрузилась в недра луны, дабы восстановить силы. Судьбу Асхана отныне вершат Стихийные драконы, почитаемые младшими расами за истинных божеств.

## Боги-Драконы

Религиозное устройство вселенной Асхана весьма интересно. Если дракон Хаоса Ургаш достаточно прост в устремлениях, то сущность Асхи куда сложнее. Первый ратует за погружение мира в предвечный хаос, вторая же стремится к порядку, к управлению судьбами всех смертных сущностей Асхана. Всеми силами противостоит она безумному братцу и его отпрыскам – демонам.
По природе Асха нейтральна, не выказывает предпочтения ни одной из младших рас. Смертные считают ее триединой сущностью: олицетворением рождения, жизни и смерти. Асхе не поклоняются открыто. Лишь таинственные религиозные культы Молчаливых сестер и Слепых братьев почитают Изначальную дракониху как единственную истинную богиню Асхана.
Что интересно, служат ей и некроманты, вот только облик Асхи в их представлении весьма извращен. Из трех ипостасей богини они выделяют лишь личину Паучихи, властвующей над смертью.
В отличие от Изначальных, Стихийные драконы неотрывно надзирают за вверенным их заботам миром из царства духов, отвечая на обращенные к ним молитвы и оказывая божественное покровительство смертным расам.
Так, золотому дракону Света Эльрату поклоняются как богу Солнца и ревнителю истины, чести и справедливости. Служителями и детьми его одно время пребывали ангелы, однако почти весь род их был уничтожен во время первого нашествия демонов, иначе – Огненных войн. Впрочем, покровительствует Эльрат и империи людей.
Бронзово-красного Арката, дракона Огня, почитают суровые гномы, черную Малассу, дракониху Тьмы – темные эльфы, а зеленую Силанну, дракониху Земли – их лесные собратья. Мудрейшая из пантеона, синяя Шалисса, дракониха Воды, избрала своим народом наг, а серебряный дракон Воздуха – людей. Но те вскоре отвернулись от него, предпочтя служение Эльрату. Однако среди северных варварских племен орков и Свободных городов Востока Силат по-прежнему популярен.

## Седьмой Дракон

С просвещения волшебника, прозванного Седьмым драконом, начинается новая эпоха в истории Асхана. Урожденный Сар-Элам, человек этот первым достиг недремлющего сознания Асхи, и та явила ему высшие сферы могущества.
А вскоре начались Огненные войны, когда орды демонов обрушились на земли человеческой Империи Сокола. Седьмой дракон пожертвовал собой, сплетя из части собственного духа Шеог – межпространственную тюрьму в вечном огне. После чего Сар-Элам и его последователи заточили в ней демонов, надеясь предотвратить их возвращение в смертный мир. Однако магии Сар-Элама не удалось создать совершенный барьер, и мельчайшие трещины, оставшиеся в нем, позволяли демонам проникать в Асхан во времена лунных затмений.
Бессмертный дух Седьмого дракона вознесся на небеса, примкнув к Стихийным собратьям. В Асхане же от него остался лишь череп. Прозванный Черепом теней, он оказался в руках верных последователей Асхи. Прекрасно сознавая могущество реликвии, те спрятали ее в древнем храме на позабытом острове, подальше от суетных стремлений смертных рас.
Что касается последователей учения Сар-Элама, то они, как водится, так и не пришли к согласию по поводу завещанного им наставником пути. Их пути разошлись. Сар-Антор основал орден Слепых братьев, целителей и провидцев. Сар-Бадон создал орден Драконьих рыцарей – таинственных воителей, получающих силы от самих драконов. Сар-Шаззар же повел за собой волшебников в южные пустыни Асхана, где те заложили Семь Городов, королевство магов.

## Державы Асхана

Только после окончания опустошительных Огненных войн на Асхане начали появляться те государства, какие мы знаем сегодня.
Во времена лунных затмений, случавшихся примерно раз в полтора столетия, брешь в тюрьме демонов расширялась, и тогда полчища адских тварей вновь вторгались в Асхан. Каждое нашествие оставляло новые шрамы на землях несчастного мира и в душах смертных.

## Империя Сокола

Центр континента заняла Священная империя Сокола, людская держава. В ней распространился культ дракона Света, принудивший население отречься от веры в Силата, дракона Воздуха. Недовольные вопиющим произволом люди покинули империю и ушли в восточные земли, где основали Свободные Города.
Несколько веков спустя, в час Четвертого затмения, демоны взяли штурмом столицу империи – город Престол Сокола. Род

императоров прервался, и к власти в стране пришел герцог Иван из дома Грифона. Так родилась Священная империя Грифона.

## Ироллан и Игг-Чолл

Для лесных эльфов настали Годы исцеления, когда они занялись восстановлением разрушенных городов и селений лесного государства Ироллана. Ведь огромные зеленые массивы оказались выжжены демонами, а полноводные реки – отравлены. Эльфам помогла магия волшебных реликвий – Слез Асхи, и 200 лет спустя в Ироллане не осталось ничего, что напоминало бы об ужасах войны.
Когда король Арниэль объявил о преобразовании системы правления государства в наследственную монархию, это вызвало раскол среди эльфов и отделение от Ироллана восточной провинции, находящейся под властью леди Туидханы. А вскоре разразилась Война Горького Пепла между эльфами и людьми Империи Сокола. Основные бои гремели как раз на землях Туидханы и, не получив помощи от Арниэля, эльфийка обратилась за поддержкой к Малассе, драконихе Тьмы. Та откликнулась на зов и даровала подданным Туидханы могущественную магию, попутно изменив их облик.
Так родились темные эльфы, чернокнижники. Основав государство Игг-Чолл, они заняли обширные подземные тоннели, где приручили множество тамошних обитателей: гидр, ящеров и даже черных драконов. Можно и не говорить, что ни люди, ни эльфы, ни гномы не были рады появлению у своих границ столь непредсказуемых и опасных соседей.

## Гримхейм

Под северными горами раскинулись Каменные Залы – королевство гномов, иначе – Гримхейм. Они редко покидают пределы собственной вотчины и не ввязываются в войны сопредельных держав. «За клан! За кровь!» – гласит их девиз. Между тем ритуальная рунная магия гномов – предмет вожделения всех без исключения волшебников Асхана. Однако заклинатели Гримхейма свято блюдут тайны и ни за что на свете не посвятят в них чужаков. Лишь единожды гномы схлестнулись с темными эльфами Игг-Чолла в Подгорной войне, нанеся нежеланным соседям сокрушительное поражение.

## Серебряная Лига и Хереш

Основанные Сар-Шаззаром (одним из учеников Седьмого Дракона) в южных пустынях, Семь Городов стали первым государством волшебников. Те не поклонялись ни одному из Стихийных драконов, считая, что во вселенной есть лишь единственная сила, достойная безоговорочного почитания – Знание.
Однако на пути к обладанию им среди колдунов выделилась немногочисленная группировка, открывшая для себя некромантию, магию смерти. Можно и не говорить, что представители ее были изгнаны из Семи Городов, но не раньше, чем те поглотило пламя гражданской войны.
Государство расколотой нации отныне называлось Серебряной Лигой; некроманты же угнездились на полуострове Хереш, где долгие годы оттачивали нечестивое искусство, обретая все большую власть над мертвыми. В какой-то момент они почувствовали себя достаточно могущественными и нанесли ответный удар изгнавшим их магам, развязав Войну Сломанного Посоха.
Девять лет длились кровопролитные сражения, и закончилось противостояние сокрушительным поражением некромантов. Их королевство обратилось в руины, и долгое время поборники магии смерти никак не проявляли себя, основав небольшие тайные секты в землях Серебряной Лиги, Империи Грифона и Свободных Городов востока.

## Ранаар

Народ орков был сотворен магами в год Войны первого затмения, когда те впрыскивали кровь демонов в жилы людей – рабов и преступников. Рассчитывая на послушных слуг, маги не учли свободолюбивого характера орков, и вскоре после окончания военных действий те восстали единым фронтом и в Империи Сокола, и в Семи Городах.
На орков начались гонения, и многие из них рассеялись по миру, бежав в южные пустыни, северо-восточные степи и на восточные Граничные Острова. Там, на северо-востоке, была основана варварская община Ранаар. Отрекшись от Стихийных Драконов, они признавали Асху единственной богиней этого мира. Ранаарцы обрекли себя на добровольное затворничество, не принимая участия ни в одной из Войн Затмения и лишь изредка наведываясь в Свободные Города востока.

## Шеог

Адская тюрьма бессмертных демонов, детей Ургаша, зрелище малоприятное: выжженная каменистая земля, прорезанная потоками раскаленной лавы. До поры до времени над Шеогом властвовали шестеро демонических лордов, пока после их поражения в Войне второго затмения к власти не пришел Ка-Белет, первый и единственный король демонов.
Сознавая, что волею Седьмого дракона присутствие его подданных в Асхане возможно лишь в течение кратковременных лунных затмений, Ка-Белет стремился потратить это время с наибольшей пользой. Раз за разом армии союза смертных рас отбрасывали демонов обратно в Шеог, но удары, наносимые Ка-Белетом, были предельно точны. Война четвертого затмения оставила в руинах Империю Сокола, а члены правящей династии погибли. В час следующего, пятого затмения, Ка-Белету удалось лишить жизни императора Алексея Грифона, вновь обезглавив людскую державу.
И когда неожиданно для всех народов Асхана всего лишь 18 лет спустя случилось шестое затмение, рати демонов вновь низринулись в мир. Ка-Белет уверенно вел свой народ к окончательной победе, ибо пробил час исполнения древнего пророчества Сар-Шаззара о приходе Темного Мессии...

## Война шестого затмения

События, вошедшие в историю как Война королевы Изабель, нашли отражение в кампаниях Heroes of Might & Magic V.
Вторжение демонов началось как раз в тот момент, когда император Николай Грифон готовился сочетаться законным браком с леди Изабель из рода Серого Пса.
Не мешкая, он собрал полки и отправился на войну, оставив молодую супругу глубоко в тылу. Однако та не пожелала сидеть сложа руки, набрала собственное ополчение и последовала за мужем... Угодив прямиком в ловушку одного из демонических лордов, Аграеля. Использовав Изабель как приманку, тот разгромил воинство Николая и лично








## Краткая хронология Асхана

| | |
|---|---|
| **Эпоха Легенд** | Рождение драконов Порядка и Хаоса – Асхи и Ургаша |
| | Асха создает мир и порождает Стихийных драконов |
| | Сотворение Старейших смертных рас как слуг Стихийных драконов |
| | Дракон Хаоса порождает демонов |
| | Эпоха легенд завершается сражением двух Изначальных драконов, ведущимся на всех пластах реальности |
| | Дракон Хаоса побежден и пленен в ядре планеты, а его порождения исторгнуты из смертного мира |
| | Ослабленная сражением, гракониха Порядка погружается в недра луны, дабы исцелиться и восстановить силы |
| **Древняя Эпоха** | Войны Старейших: ангелы выступают против безликих. Зарождающиеся цивилизации и королевства уничтожены на корню, об Изначальных драконах постепенно забывают, поминая лишь в легендах. Смертные поклоняются лишь Стихийным драконам |
| | Демоны проникают в Асхан. Обосновавшись в тайных его уголках, они начинают набирать силы |
| **Новая Эпоха: Годы Седьмого Дракона** | |
| 0 | Просвещение Седьмого Дракона |
| 3 | Основание Империи Сокола |
| 28-40 | Огненные Войны |
| 48 | Приход к власти в Империи культа Эльрата, Дракона Света |
| 50-260 | Годы Исцеления в Ироллане |
| 62 | Раскол среди семи последователей Сар-Элама |
| 67 | Сар-Шаззар предрекает приход Темного Мессии в мир |
| 74 | Таинственная гибель Сар-Шаззара |
| 104 | Драконьи Рыцари уходят в тайные Убежища |
| 330 | Первое Затмение: Война Кровавой Луны |
| 461 | Открытие некромантии Белкетом, учеником Сар-Шаззара |
| 467-504 | Восстания орков в Семи Городах и Империи Сокола |
| 512 | Создание магами Семи Городов зверолюдей как слуг и рабов |
| 528 | Отделение провинции Туидханы от Ироллана |
| 545 | Война Горького Пепла: рождение народа темных эльфов |
| 548 | Заключение мира между людьми, эльфами и темными эльфами |
| 564 | Второе Затмение: приход к власти в Шеоге Короля Демонов |
| 566 | День Огненных Слез: гибель Туидханы |
| 586 | Основание второго королевства темных эльфов на границе с Гримхеймом |
| 684-702 | Подгорная Война между темными эльфами и гномами |
| 717 | Третье Затмение: столкновения демонов с Драконьими Рыцарями |
| 751-770 | Искоренение некромантов: гражданская война в Семи Городах |
| 771 | Основание Серебряной Лиги |
| 813-822 | Война Сломанного Посоха |
| 843 | Четвертое Затмение: гибель династии Сокола и основание династии Грифона |
| 951 | Пятое Затмение: Война Серого Альянса |
| 969 | Шестое Затмение: Война Королевы Изабель |

Новая вселенная взяла хороший старт. Мир получился интересным, персонажи – живыми и запоминающимися, а сюжет – вполне продуманным. По крайней мере, ни в одной из последних игр не наблюдалось банального, притянутого за уши хэппи-энда.

прикончил молодого императора. Однако вместо того чтобы доставить Изабель в Шеог, как наказал ему Ка-Белет, Аграель отпустил королеву на все четыре стороны... Не так прост был Аграель. Так и не вернувшись в Шеог после окончания предыдущего Затмения, он все эти годы, исполняя поручение Короля Демонов, тайно следил за взрослеющей малышкой Изабель. И умудрился полюбить ее всем сердцем, зная, что Ка-Белет отметил будущую королеву своей порчей и избрал матерью его собственного сына – Темного Мессии, получеловека, полудемона.
Понимая, что у любви его не может быть будущего, Аграель отыскал Драконьего Рыцаря Тьеру, который очистил его от демонической природы и возродил в образе темного эльфа, Раелага. Отправившись в Игг-Чолл, он занялся объединением разрозненных кланов. Тем временем отчаявшаяся Изабель приняла помощь некроманта Маркала, сулившего ей возрождение павшего супруга. Конечно, этот ход не прибавил ей популярности среди лордов Империи, где столь не вовремя встал вопрос престолонаследия. Объединенное войско Изабель и некромантов опустошило Серебряные Города в поисках волшебных артефактов, необходимых для возвращения Николая в мир.
Император был возрожден вампиром-лордом, послушным слугой Маркала. К счастью, замыслы последнего успели пресечь объединившиеся эльфы Ироллана, колдуны Серебряных Городов и темные эльфы Игг-Чолла. Однако, отвлекшись на некроманта, союзники упустили из виду демонов, и Ка-Белет нанес свой удар. Его ставленница в Асхане, суккуб Биара, похитила Изабель и доставила ее в Шеог. Там король демонов силой взял девушку, а затем, магически ускорив созревание плода, забрал себе новорожденного Мессию, отдав королеву подоспевшему слишком поздно Раелагу. Свою роль в замыслах Ка-Белета она сыграла.

### Империя в огне

На этой драматической ноте завершается сюжетная линия HM&M5, чтобы продолжиться в дополнении Hammers of Fate (оно же «Владыки Севера»).
Империю Грифона терзает гражданская война. Трон узурпирует суккуб Биара в иллюзорном облике королевы Изабель. Ее приспешники насаждают новую веру в единственную богиню – Святую Изабель. Приверженцев Эльрата безжалостно истребляют.
Дворяне, противящиеся власти безумной королевы, тайно отправляют молодого Андрея, кузена покойного Николая и прямого наследника трона, в Гримхейм. Но и державу гномов разрывают внутренние противоречия, которые с появлением Андрея перерастают в открытые столкновения. Должны ли подгорные воители выдать наследника Империи алчной королеве и избежать противоборства с соседним государством? Или же прислушаться к голосу совести и укрыть юношу, чтобы затем возвести на престол?
Впрочем, прихвостни Биары – алые инквизиторы – не дожидаются решения совета танов и атакуют Гримхейм. Разгорается война между людьми и гномами, в которой не последнюю роль сыграют и темные эльфы, сторонники Раелага. Последний же отправился на восток, по следам демонологов, забравших с собой новорожденного сына истинной Изабель.



### Темный Мессия

Следующей игрой в обновленной вселенной Might & Magic стала action/RPG Dark Messiah от Arcane Studios.
Действие происходит 20 лет спустя после Шестого Затмения в далеких восточных землях. Надо сказать, в игре ни словом не поминаются судьбы Изабель и Раелага, да и исход гражданской войны в Империи Грифона неведом.
Игра следует этапами нелегкого пути юного волшебника по имени Сарет, пешки в игре весьма могущественных сил. А все потому, что именно он – Темный Мессия, в жилах которого течет кровь самого короля демонов. Воплощенный разрушитель, который низвергнет барьеры Шеога и выпустить демонов в смертный мир.
Сарет отправляется на поиски Черепа теней, с помощью которого Ка-Белет надеется получить свободу. Однако реликвию стремится заполучить и некромант Арантир – новый владыка долины Хереш. Не испытывая к демонам особой любви, он пытается провести ритуал, принеся в жертву население целого города, но вместо этого запечатал Шеог на веки вечные.
Игра поднимает множество вечных моральных вопросов относительно целей и необходимых для их достижения средств. Да и концовка ее весьма туманна. Вернее, концовок несколько, и какую из них разработчики объявят «канонической», пока неизвестно. Так, Сарет может исполнить пророчество и отдать Асхан на растерзание демонам, а может впитать в себя мощь Черепа Теней и залатать последние бреши в Шеоге, надежно оградив мир от следующего вторжения.

### Связующее звено

Последней анонсированной игрой во вселенной Might & Magic пока что является Tribes of the East («Повелители Орды») – второе дополнение к HM&M5.
Ожидается, что при прохождении кампаний будут расставлены все точки над «i» и нам расскажут наконец, чем завершилось недолгое и кровавое правление Биары.
Одна из главных ролей отводится оркам Ранаара, которые примут активное участие в развязанной демонессой бойне. Вот только на чьей стороне они выступят?
В числе новых героев окажется Арантир, уже знакомый нам по Dark Messiah. Мы узнаем о том, каким образом некромант проведал о рождении Темного Мессии и какие мотивы толкнули его выступить против Ка-Белета и даже собственных сородичей.
Можно с уверенностью сказать: новая вселенная Might & Magic взяла хороший старт. Мир получился интересным, персонажи – живыми и запоминающимися, а сюжет – вполне продуманным. По крайней мере, ни в одной из последних игр не наблюдалось банального, притянутого за уши хэппи-энда.
В том, что легендарный сериал продолжится, можно не сомневаться, наблюдая за успехом уже вышедших игр. И наше путешествие в волшебный Асхан завершится еще нескоро. **СИ**



КИБЕР
ZONA
АРАХИС
ШОК XXL
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА
скорость 126 м/с
4204 м высота
орбитальные 0 %
64 % планетарные
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К
начни большую
игру вместе с
АРАХИС ШОК XXL

# В РАЗРАБОТКЕ




В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

## ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

### Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

### Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

### В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

### Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

### Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

### Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

### Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

### Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

## СОДЕРЖАНИЕ



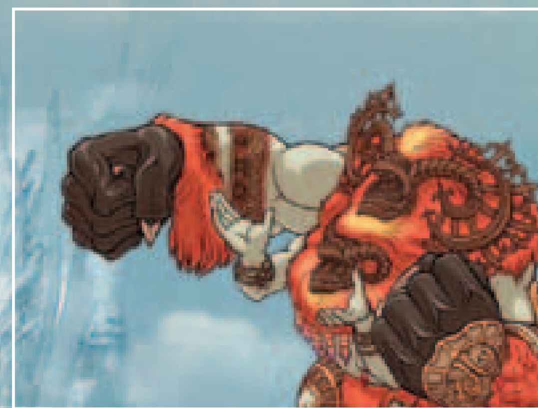



Теперь еще вкуснее
НОВИНКА
Люблю их еще больше
Pringles
Pringles
Pringles
Pringles
Pringles
Sour Cream & Onion
Pringles
Bacon

# Final Fantasy XII:

**«Дорогой Ваан, извини, что в прошлый раз не получилось, но сейчас ты точно станешь главным героем. Честно-честно!»**



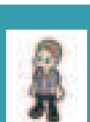







### ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** strategy.real-time.fantasy/role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix, Think and Feel
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 апреля 2007 года (Япония)
- **ОНЛАЙН:** www.square-enix.co.jp/ff12rw



**Автор:**
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Ясуми Мацуно – человек-легенда. Сюжет, режиссура и геймдизайн таких выдающихся проектов, как Ogre Battle, Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics и Vagrant Story, тоже его рук дело. Фанфары же последнему шедевру, Final Fantasy XII, удостоившейся наравне с Vagrant Story наивысшей оценки от авторитетного японского журнала Famitsu, не утихают до сих пор. Да только







# : Revenant Wings




вот незадача: Мацуно-сан покинул Square Enix в августе 2005 года, более чем за полгода до окончания работ над игрой, и следует благодарить Акитоси Кавадзу за то, что тот, вступив на должность продюсера, не стал менять установленный предшественником курс и сделал FF XII такой, какой мы ее знаем. Официально уход объяснялся «нездоровьем»; по слухам же, у него случилось нервное расстройство. Возможно, он узнал, что с его детищем собираются делать дальше? Как и в случае с создателем сериала Suikoden Ёситакой Мураямой, распрощавшимся с Konami до завершения работ над третьей частью, мы об этом вряд ли узнаем. Но правда неумолима: продолжение FF XII делается без участия её создателя и просто невероятно талантливого разработчика. А это само по себе внушает беспокойство: мы хорошо помним Suikoden IV. Беспокоит, надо сказать, не один лишь кадровый вопрос. Хотя Revenant Wings внешне и похожа на TRPG (а на этом жанре команда Мацуно собаку съела), на деле же является самой настоящей RTS. Нет, конечно же, не без примеси RPG, и во многом она напоминает-таки свою сюжетную предшественницу – но достаточно бросить беглый взгляд на любую битву Revenant Wings, и в памяти тут же возникает орава зерглингов, рвущихся в бой. Похоже на Final Fantasy? Ничуть. Настораживает? Очень. Обо всех известных подробностях этого в высшей мере странного проекта мы и поведаем вам на следующих страницах.

### Final Fantasy XII-2

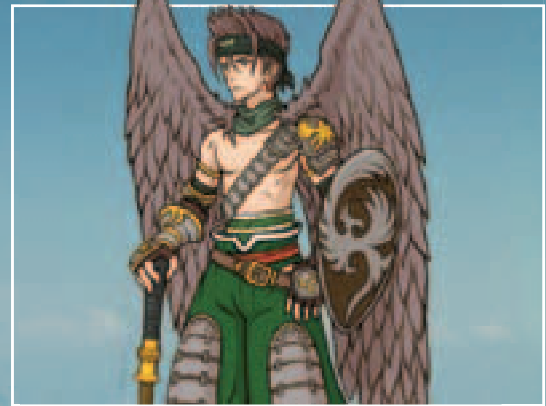
Создатели игры упрямо открещиваются от такого именования своего детища: мол, не продолжение и все тут. Хотя



**Эйске Ёкояма, продюсер:**
«Главным для нас было сделать игру для геймеров всех возрастов. Поэтому она неправдоподобней FF XII для PS2, в которой мы делали упор на реализм и войны».



На верхнем экране отображается карта поля боя, где отмечены все союзники, противники, предметы и точки вызова.




Ба'Гамнан, назойливый бангаа из FF XII, не оставит героев в покое и в Revenant Wings: он изрядно помозолит вам глаза, не сомневайтесь.

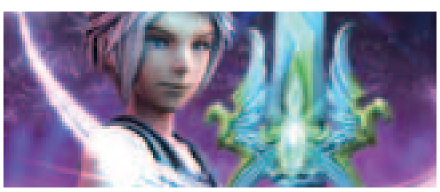




Первое посещение летающего континента очень уж напоминает визит в Бужербу.

## Esper Rush

**В ситуации с жанром Final Fantasy XII: Revenant Wings, конечно, есть доля иронии. DS, платформа, просто-таки созданная для шутеров и стратегий благодаря тактильному управлению, страдает от дефицита как раз подобных игр! Кроме Metroid Prime Hunters шутеры представлены разве что посредственным GoldenEye: Rogue Agent, а до появления Revenant Wings единственной RTS на консоли была убогая Shogun Empires. Да и FF XII: RW, прямо скажем, – далеко не то, о чем мечтают фанаты Warcraft. Почти все схватки выигрываются обведением всех подконтрольных нам юнитов в рамочку и маршем в сторону ближайшего скопления врагов; такой стиль боя среди стратегов называется «рашем» и большим уважением не пользуется. Жаль, но Revenant Wings не делает ничего, чтобы отбить у игрока любовь к этой тактике.**



нетрудно заметить, что для двенадцатой части Revenant Wings является тем же, чем X-2 была для десятой. Мир тот же, действие происходит через год после концовки предыдущей части, а серьезности в новых приключениях старых героев значительно поубавилось. Впрочем, ненавистникам X-2 за голову хвататься рано: никто из героев FF XII в «Фабрику звезд» не подался. Revenant Wings по духу куда больше напоминает первую Grandia.

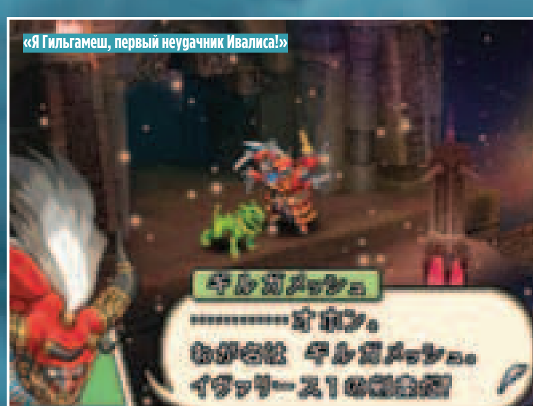
Ваан и Пенело, в FF XII оставшиеся лишь зрителями в спектакле, где главные роли разобрали принцы и принцессы, на сей раз правят балом; к ним также присоединяются их друзья из трущоб Рабанастре: Фило, Кайц и Томаж. Появятся в кадре и прочие герои FF XII, но в команде на всю игру они не задержатся.

Так, Балтье и Фран повстречаются неразлучной парочке в первом подземелье игры, именуемом Glabados Ruins (знатоки Final Fantasy Tactics, несомненно, подчеркнут знакомое название – там оно принадлежало церкви). Победив стражников и захватив волшебный кристалл, Ваан и компания ретируются из разваливающегося на куски храма и возвращаются в Рабанастре. Вскоре в столицу прибывает таинственный корабль – очевидно, также глабадосского происхождения. Ваан с друзьями, которые жаждут приключений не меньше, чем он сам, забираются внутрь – и обнаруживают, что в некоторых местах кристалл, подобранный в руинах, вызывает на помощь владельцу отряд монстров. Это чудное открытие позволяет ребятам справиться с Ба'Гамнаном и его головорезами, также заглянувшими на огонек. А когда бандиты спасаются бегством, оставив главаря в плену у победителей, Ваан встает за штурвал корабля. Его мечта сбылась, отныне он – настоящий воздушный пират. Впереди – неизведанные края, новые знакомства и уйма приключений на летающем континенте.

### Лицензия на убийство

В Final Fantasy XII право (по терминологии игры – лицензия) щеголять в новом доспехе или применять уникальный навык покупалось в обмен на особые очки. В Revenant Wings используется куда более классический подход: экипировка одевается привычным образом – лицензию на новую пару носков приобретать не придется – да и умения с заклинаниями выучиваются героями сами собой по достиже-

Ваан и Пенело, в FF XII оставшиеся лишь зрителями в спектакле, где главные роли разобрали принцы и принцессы, на сей раз правят балом.


«Я Гильгамеш, первый неудачник Ивалиса!»

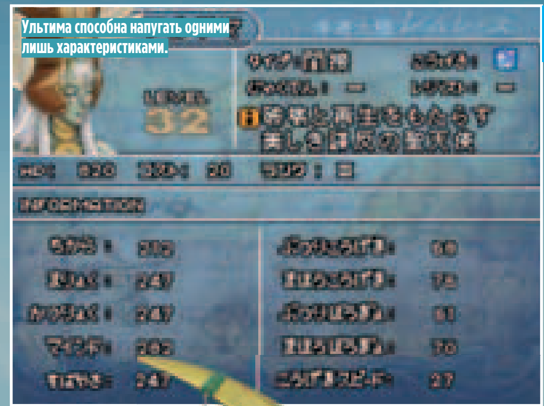




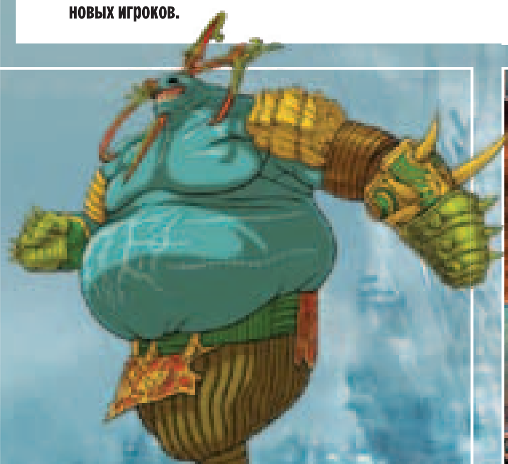
## Хит?!

**ЗА:**
- Продолжение истории Final Fantasy XII, дающее больше внимания не раскрытым ранее персонажам.
- Приличная для DS графика и качественный саундтрек.
- Представитель редкого для консолей жанра.
- Простота и доступность смогут привлечь новых игроков.

**ПРОТИВ:**
- Чрезмерно упрощенная боевая система и крайне низкий уровень сложности отпугнут старых поклонников.
- От дизайна персонажей и сценария слишком уж веет детскостью.
- Нет «изюминки», за которую ценят игры Мацуно.



Ультима способна напугать одними лишь характеристиками.






Чем круче вызываемый монстр, тем выше его «стоимость».



нии соответствующих уровней. Существует, правда, License Ring, где предстоит открывать монстров, которых Ваан со товарищи призывают в бою. Именно это и делает битвы столь похожими на стратегии: у каждого из пяти героев может быть несколько (до восьми, а, возможно, и больше) подопечных созданий, что означает десятки юнитов!

Тип призываемых юнитов зависит от предводителя – точнее, от используемого им боевого стиля. Так, Ваан или Баш, вручную разбирающиеся с противниками, вызовут на подмогу сильную пехоту, летающая Фило – крылатых монстров, а стрелки и маги, вроде Балтье, Кайца или королевы Ашелии – знатоков дальнего боя. И лишь Пенело не участвует во всеобщих потасовках; ее специализация – лечение, и юниты у нее соответствующие.

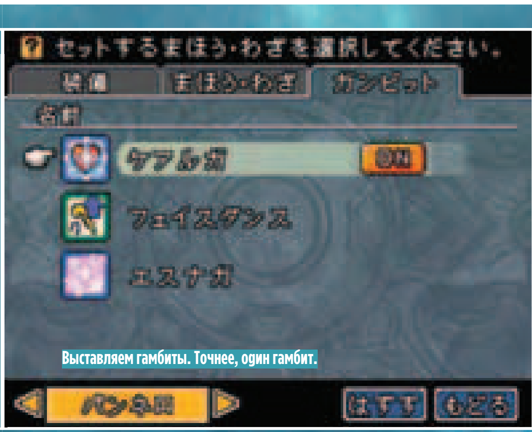
Правило треугольника, известное любому игравшему в первый Suikoden или какую угодно часть сериала Fire Emblem, нашло применение и в Revenant Wings. Летающие юниты уязвимы к физическим атакам, но легко побеждают стрелков и магов – которые, в свою очередь, быстро расправляются с юнитами, бьющимися врукопашную. Помня об этом простом условии, вы легко справитесь даже с превосходящими силами противников. Взаимовыручка, к слову, у монстров не в почете – пока одни бьются не на жизнь, а на смерть, собратья стоят в сторонке. В итоге зачистка местности проходит поэтапно: расправились с одной кучкой врагов, перешли к другой. Весомую роль в битвах играют врата для пополнения войска прямо на поле боя. Таким способом можно разнообразить вышеупомянутые стандартные наборы существ, которые подчиняются вашим персонажам. Набор доступных для призыва созданий утверждается вами перед схваткой и состоит лишь из тех монстров, что открыты на License Ring. Впрочем, врата присутствуют не на всех картах, поэтому стоит следить за уровнем и экипировкой героев.

И гамбитами.

Да, они снова с нами. Только, увы, установка гамбита здесь, по сути, означает лишь выбор атаки, которой персонаж будет пользоваться каждый раз, когда на то будет причина. Никаких условий, никакого программирования, никаких двенадцати строчек, просто «бей этим» – и все. Столь чрезмерное упрощение боевой системы не играет на руку Revenant Wings, увы.

Эсперы и квикенинги тоже вернулись в Revenant Wings, причем держась за руки: не победив эспера, не получим и квикенинга. Поскольку призыв существ является основой геймплея FF XII: RW, создатели ее клятвенно нас уверяют, что столь обширного ассортимента саммонов мы раньше не встречали ни в одной FF. Естественно, призвать нескольких эсперов одним персонажем не выйдет, поэтому придется выбирать между кучкой слабаков или же, например, большим и мощным Ифритом.

Верхний экран DS во время боя отведен под карту, а на нижнем отображается непосредственно поле боя. Все управляется стилусом: обвести юниты, щелкнуть на любой точке местности – и они туда направятся; щелкнуть на сундуке с сокровищами или лечебной траве – будут доставать лут или лечиться; щелкнуть на врата – пойдут в атаку. Теорети-



Выставляем гамбиты. Точнее, один гамбит.

**Мотому Торияма, режиссер:**
**«Поскольку события игры происходят после разрешения конфликта, они должны быть более мирными и беспечными. Это относится и к FFX-2, и к Revenant Wings; особенно к последней, поскольку там мы хотели отразить дух приключенчества».**

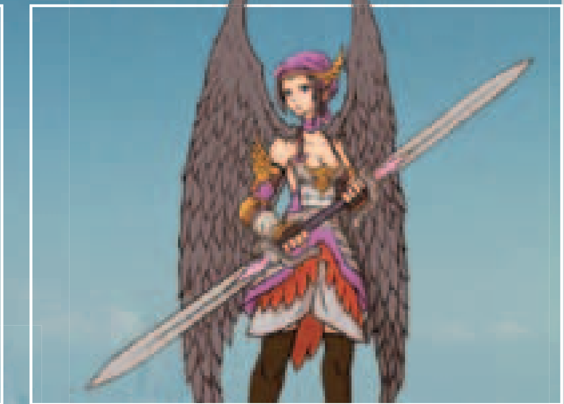


Ролики в Revenant Wings выполнены в мультяшном стиле, контрастирующем с серьезностью FF XII.

**Исаму Камикокуре, арт-директор:** «Мы сделали лишь один континент в Final Fantasy XII. Мир, который мы не могли отобразить тогда, будет представлен в Revenant Wings».



Признать антагониста в темном судье несложно.




По числу призываемых монстров Revenant Wings даст фору любой части FF, утверждают разработчики. Мы склонны верить.





В лаконичном меню снизу можно выбрать магию, гамбиты и квикенинги.

## Кадровый вопрос

Поскольку Ясуми Мацуно не участвовал в разработке Final Fantasy XII: Revenant Wings, команда для создания игры подобралась самая разношерстная. Режиссером стал Мотому Торияма (Final Fantasy X, X-2, XIII) – именно ему мы должны сказать большое «спасибо» за крайнее упрощение боевой системы и неприлично низкий уровень сложности FF XII: RW. Акихико Ёсиду на посту дизайнера персонажей сменил Рема Ито (Final Fantasy Tactics Advance), бережно отнесшийся к творениям своего предшественника и регулярно консультировавшийся с ним. Продюсером выступил Ясухито Ватанабе (Drakengard, Fantasy Earth), а исполнительным продюсером – создатель серии SaGa Акитоси Кавадзу. Композитор, впрочем, остался прежним – Хитоси Сакимото подарил Revenant Wings свои чарующие композиции. Что же до непосредственной работы над программным кодом, ей занималась сторонняя компания Think and Feel, выбранная продюсерами за опыт в создании подобных игр на консолях Nintendo (точнее, одной игры – Monster Summoner для GBA).

Любопытный факт: по итогам проведенной на наших форумах (http://forum.gameland.ru) серии голосований, лучшей игрой 2006 года была признана именно Final Fantasy XII.

чески это удобно; на практике же очень сильно мешает одно простое обстоятельство: после отдачи приказа выделение с юнитов снимается. То есть, если вдруг нужно направить их в любое другое место, то необходимо заново выделять всю ту же группу юнитов – а это очень напрягает. Стоит надеяться, что к англоязычному релизу все исправят, ведь беды с управлением – главное, на что жалуются рецензенты Revenant Wings.

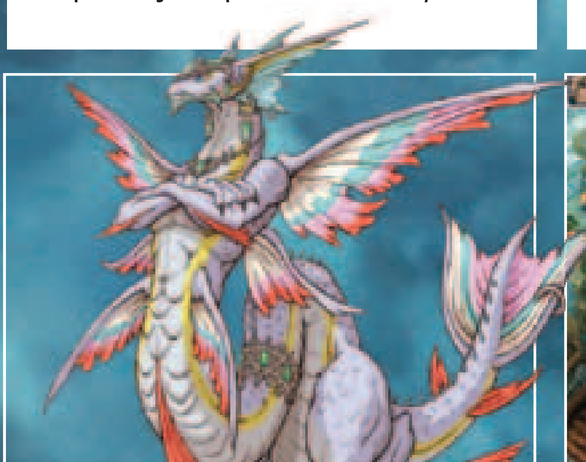
### Skies of Arcadia and Dalmasca

Графику Revenant Wings можно охарактеризовать как приличную для игры с таким количеством юнитов на экране (впрочем, в особо жарких баталиях «тормоза» все-таки неизбежны). Декорации трехмерны, но угол поворота камеры статичен; все юниты – спрайты. Привычные для сериала Final Fantasy заставки также наличествуют и в Revenant Wings; персонажи в них выглядят, правда, заметно иначе, нежели в оригинальной FF XII. Саундтрек много заимствует у игры-предшественницы, хотя без оригинальных композиций не обошлось.

Для прохождения Final Fantasy XII: Revenant Wings необходимо завершить всего 45 миссий. Помимо сюжетных заданий, впрочем, есть и побочные, в которых можно и прокачаться, и эсперов завербовать, и снаряжение раздобыть. На своем воздушном корабле Ваан летает куда угодно и когда угодно – только вот же незадача, город в Revenant Wings всего один. Ну, хотя бы с магазинами и кузницей. Тем не менее, от RPG в FF XII: RW осталось совсем немного.

Продолжительность игры обещает быть невысокой – всего 15-20 часов – так что заскучать за несложными боями мы едва ли успеем. Но и повод к повторным прохождениям Revenant Wings вряд ли нам подарит: за исключением секретной концовки, открывающейся при 100%-ном прохождении, в ней нет ничего, ради чего стоило бы возвращаться.

Сейчас можно сказать одно: Revenant Wings – игра не того же пошиба, что ее блистательная предшественница. Ни глубины боевой системы, ни должной сложности или продолжительности мы в Revenant Wings не найдем. А вот любопытный гибрид RPG и стратегии в рамках продолжения истории знакомых персонажей – еще как! И именно поэтому англоязычный релиз, на данное время обозначенный как «в этом году», мы непременно ждем. Правда, весточки от Ясуми Мацуно ждем ничуть не меньше. СИ






Практически все бои выигрываются отправлением всех подконтрольных нам юнитов в сторону ближайшего скопления врагов.

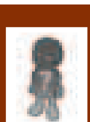

RH-550
Ritmix
FMT-900
RF-9000
RF-7000
Ritmix - ритм твоей свободы!
Ritmix
www.ritmixrussia.ru
товар сертифицирован
реклама

# WARHAMMER ONLINE



## ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.MMO.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mythic
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2008
- **ОНЛАЙН:** www.warhammeronline.com



**Автор:**
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

**ТЫ ЗАЧЕМ МЕНЯ УДАРИЛ МОЛОТОЧКОМ ПО ПЛЕЧУ? Я НЕ ПРОСТО, Я СО СМЫСЛОМ – ПОЗНАКОМИТЬСЯ ХОЧУ.**

Почему вы играете в MMO? Наверняка ведь играете или собираетесь начать – если читаете эту статью. Час за часом убиваете одних и тех же монстров, выполняете одни и те же задания... Хотя оффлайновые игры гораздо разнообразнее и веселее.

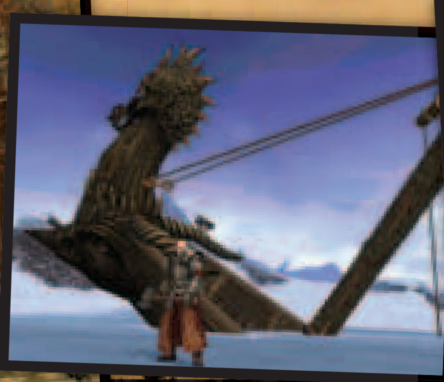
Собственно, за вас уже ответили. Теорий существует немало, но в одном они похожи: вы хотите быть лучшим, получить признание и некий статус. Как именно, каждый решает сам, но, без сомнений, один из действенных способов – огреть несогласных молотком по голове. Если вы так не считаете, можете дальше не читать: Warhammer Online – не для вас.

### Из искры разгорелось пламя

Начнем с начала, то есть, издалека. Возможно, многие видели на витринах стройные ряды фигурок-миниатюр. Некоторые даже собирали их, раскрашивали, но полагаю, не так много людей по-настоящему представляют, что такое Warhammer и как играть этими самыми солдатиками. Пузатые тома правил оставляют далеко позади даже Dungeon&Dragons. Хотя на первый взгляд суть игры весьма проста – собрать армию и с линейкой, бесчисленными таблицами и шестигранным кубиком привести ее к победе. Настольная военно-тактическая и нисколько не ролевая игра (прошу дважды подчеркнуть красным карандашом!).

В игровой системе нет ничего, кроме разнообразных способов уничтожения противников. Тем не менее все боевые действия происходят на весьма детализированном фоне. По вселенной Warhammer Fantasy выпущено несколько «художественных» книг, история мира описана очень подробно, о каждой расе, втянутой в противоборство, известно очень много. Warhammer Online тщательно вписана в общую картину этого мира, однако особым сюжетом

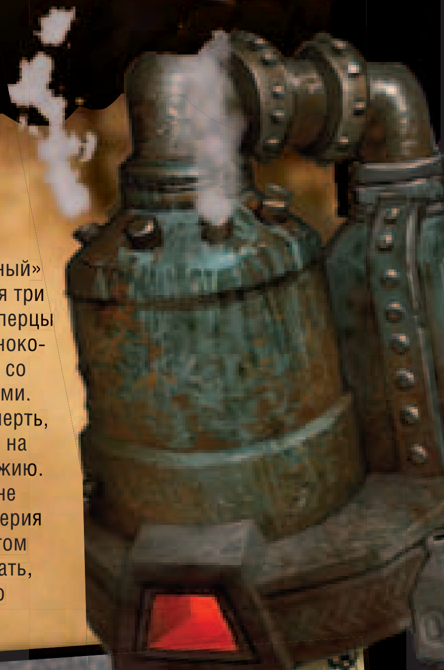






# E: AGE OF RECKONING





не балует. Да кому и когда нужен был особый повод, чтобы начать войну? Шесть рас сражаются друг с другом, зачем, почему – какая разница. Можно, конечно, рассказать о том, как орки и гоблины захватили один из городов гномов, чем, естественно, страшно разозлили длиннобородых, но вам это интересно?
Или вот, показательный фрагмент «ворхаммерской» истории. Странная эпидемия поразила окраины Империи. Сначала никто всерьез не воспринимал зловещие слухи о неизлечимой болезни. Но когда Чума Хаоса появилась на улицах стольного города Альтдорфа, было уже поздно. Имперские врачи безуспешно пытались найти лекарство. И как вы думаете, что происходит с тем, кто заболевает новомодным недугом? Он превращается в мутанта Хаоса и нападает на тех, кого вирус миловал... Паника и ужас охватывает Империю, а нас – ощущение дежавю. Замените мутантов на Undead – и все станет понятно.

## Классовая борьба

На поля сражений разработчики Warhammer Online выпускают шесть армий, которые разделены на две больших группы... Кто сказал Орда и Альянс? Нет, Порядок и Разрушение. Под знаменами Порядка выступают команды эльфов, гномов и представителей империи, то есть людей. Разрушение представлено армиями хаоса (по сути, теми же людьми), зеленокожих (орков и гоблинов) и темных эльфов. Исконно у каждой расы есть «кровный» враг, так что складываются три противостоящие пары: имперцы сражаются с хаосом, зеленокожие – с гномами, эльфы – со своими темными собратьями. Каждый готов биться насмерть, но при этом может прийти на помощь собратьям по оружию. То есть, эльф может вполне оказаться на фронте «империя против хаоса», однако в этом случае он должен осознавать, что оставляет собственную родину без защиты.









## Юбилейное

В начале 1983 года компания Games Workshop выпустила первую версию Warhammer Fantasy Battle (WFB). Создатели игры не скрывали, что напрямую позаимствовали образы и декорации из американских ролевых игр (D&D, Конан-варвар), а также мира Толкиена и германских легенд в интерпретации Майкла Муркока. В Games Workshop, в ту пору занимавшейся продажей американских игр на территории Великобритании, быстро сообразили, что надо бы популяризировать ролевые игры – отказаться от свода сложных правил, оставив антураж. В это же время в поддержку ролевых игр в Games Workshop стали выпускать журнал White Dwarf. В 1987 году, когда настольные игры по мотивам WFB стали сверхпопулярны, возникла идея выпустить полноценный свод правил Warhammer Fantasy Roleplay, добавив «солдатикам» ролевой сложности. Созданные по мотивам WFB игры – сплошь стратегии в реальном времени – можно пересчитать по пальцам. Итак, первая ласточка Warhammer: Shadow of the Horned Rat, выпущенная в 1995 году. Затем Warhammer: Dark Omen (в 1998-м) и практически повторившая предшественницу Warhammer: Mark of Chaos (в 2006-м). Выпуск Warhammer Online: Age of Reckoning, изначально намеченный на этот год, недавно был перенесен на следующий. По всей видимости, издатель решил выпустить игру с подзаголовком «Эра расплаты» аккурат к празднованию 25-летия всей затеи с Warhammer Fantasy Battle.

Расы в Warhammer Online канонически-фэнтезийные – в общем-то, именно отсюда во многом каноны и пошли. Эльфы увлекаются магией, плохо защищены, но ловко уворачиваются от ударов. Орки – тупые, зубастые – и невероятно обаятельные. Гоблины родились из грибных спор, занесенных с дальних планет, поэтому у них нет пола. А особенно интересны адепты хаоса. Появившиеся на свет из-за ошибки творцов мира, силы хаоса стремятся изменить мир в соответствии со своими представлениями о прекрасном. Они похожи не на обычных демонов с рогами, а, скорее, на монстров в стиле Лавкрафта. Они – чужие, которые стараются сделать мир своим: захваченные ими земли портятся, на них появляются странные существа, деревья растут корнями вверх, а на камнях возникают гроздья вытаращенных глаз. Имперцам-педантам подобные выходки особенно неприятны, и потому они – главные враги хаоса.

Для каждой из шести рас доступно четыре класса, называющихся по-разному, но по сути одинаковых: tank, healer, а также два damage dealer'а – ближнего и дальнего боя, то есть чистые архетипы любой MMORPG. Все сурово, без прикрас и по делу. На войне как на войне.

Все же некоторые различия у представителей разных рас отыскать можно. Например, Magus – оружие массового уничтожения на службе Хаоса – передвигается на специальном диске. Его противник Bright Wizard после смерти взрывается, нанося значительный вред окружающим врагам. Мастера ближнего боя в целом наносят меньший урон, чем маги, но у них и броня покрепче, и здоровья побольше. Танки – это вообще настоящие твердыни на пути вражеских толп: урон наносят мизерный, но убить их очень сложно. Кстати, в Warhammer Online, игре, нацеленной на PvP, применяется система геометрических коллизий, то есть персонажи не смогут пробегать сквозь врагов, как во всех других MMORPG, что открывает огромный простор для тактических маневров и делает танков особенно полезными не только в сражении с мобами, но и в битве между «живыми» соперниками.

Несколько непривычным получился класс лекарей. Ни у одной из рас не будет ленивого пацифиста, который, притаившись за спиной друзей, занимается исключительно целительством. Идет война, и сражаться должен каждый. Только убивая врагов, лекарь набирает силу, которую потом направляет на исцеление. У боевого священника сила эта называется faith – вера, у гоблинских шаманов – WAAAGH. Сделано это с одной целью – каждый класс должен выживать в бою и побеждать врага, в том числе и в одиночку.

Перед боем, в городах, можно выбрать несколько особых умений Player Tactics, а также – Moral Skills, которые становятся доступны в ходе битвы после особо героических подвигов.









Любопытная особенность развития персонажа – меняющаяся внешность. По мере накопления опыта герой не только набирает уровни, но и его наружность становится иной. Орк растет, его кожа темнеет. Последователь Хаоса мутирует. У гнома растет борода. Разработчики обещают, что и количество убитых врагов скажется на внешности персонажа – например, в виде связки черепов, свисающих с шеи.

## Все для фронта, все для победы

За сим перейдем к тому, зачем и были расставлены все вышеперечисленные фигурки на поле – к битве. Скорее всего, в Warhammer Online не обойдется без крафтинга и уж точно без битв с компьютерными противниками – PvE, однако все это затевалось с одной -единственной целью – PvP. Битва человека против человека – первостепенная. Все остальное настолько незначительно, что разработчики даже не утруждаются рассказывать об этом широкой публике: отмахиваются от надоевших вопросов, ставят галочки в соответствующих графах и очень быстро возвращаются к главной теме.

Во-первых, разработчики анонсируют использование системы RvR – Realm vs Realm, сервер против сервера – подстать той, что успешно зарекомендовала себя в Dark Age of Camelot, разработанной все той же студией Mythic. Отдельный сервер для поклонников Порядка будет противопоставлен другому, населенному только последователями доктрины Разрушения, и они будут сражаться друг с другом на трех фронтах.

Любое действие каждого игрока на отдельном сервере постепенно аккумулирует призовые очки в общей копилке. Способов набрать очки много, но цель одна – разграбить столицу неприятеля.

Каждая пара противостоящих рас располагает фронтом, разделенным на четыре уровня. Они открываются постепенно, по мере развития персонажа. Во всякой «зоне» у каждой расы есть города и области, недоступные врагам. Правда, количество таких областей будет чем дальше, тем меньше, и возможности для мирной деятельности постепенно сократятся. Изначально же каждому из противников подвластна лишь собственная территория, однако, выполняя определенные задания, сражаясь с врагами и набирая так называемые victory points, он может захватить вражеский город.

Дружелюбие здесь совсем не поощряется. Мирно собирать цветочки или разносить пироги местным NPC не получится. Очки набираются по-разному. Первый (и самый небыстрый) способ – выполнение PvE заданий: так очки набираются медленнее всего, что неизбежно подталкивает к сражению против живых игроков. За убийство соперника в PvP игрок получает такой же опыт, как и за убийство монстров того же уровня. Сразиться с врагом можно в открытом поле, в специально отведенных местах; есть даже специальные задания, цель которых – убить столько врагов такого-то класса и такой-то расы. С «ганком» собираются серьезно бороться и не позволять большим обижать маленьких: возможность начать схватку обещают предоставить только персонажам соответствующего уровня. Кроме опыта и денег, за убийство неприятелей игрок получает те самые victory points, то есть вносит посильный вклад в общее дело победы над врагом. И тут уж мы точно не увидим того, что иногда наблюдалось в World of Warcraft, когда Орда и Альянс мирно выполняли задания бок о бок.

Кроме того, в каждой RvR-зоне предполагаются специальные районы, контролируя которые игрок постоянно получает victory points для своей фракции. Находиться в нейтральном положении эти точки не могут, поэтому за них постоянно придется сражаться. Однако же больше всего очков будет приносить участие в













По мере накопления опыта герой не только набирает уровни. Под влиянием пережитого меняется внешность персонажа.



## Мифический разработчик

**Американская компания Mythic Entertainment с момента своего создания в 1995 году специализируется на разработке онлайновых компьютерных игр, в основном – MMORPG. Среди игр, выпущенных компанией за истекшие 12 лет: Spellbinder: The Nexus Conflict, Aliens Online, Starship Troopers: Battlespace, Silent Death Online, Rolemaster: Magestorm, Darkness Falls, Darkness Falls: The Crusade, Splatterball, Godzilla Online, Dragon's Gate. Ныне крупнейший проект компании – игра Dark Age of Camelot, запущенная в 2001 году не только в США, но и в крупнейших странах Европы, в Австралии, Новой Зеландии, Японии и даже ЮАР. Именно в этой игре, основанной на легенде о короле Артуре и рыцарях Круглого стола, впервые была опробована оригинальная система RvR – Realm vs Realm, разработанная в Mythic Entertainment. В мае 2005 года компания объявила о договоренности с британской Games Workshop о выпуске онлайновой компьютерной верии Warhammer Fantasy Battle.**

специальных сценариях, напоминающих Battlegrounds. Их разработчики обещают великое множество, причем увлекательных. Сценарии осуществляются в специальных инстансах, и если в момент старта на чьей-то стороне оказалось меньше воинов, чем у противника, слабейшему «выдаются» специальные помощники, контролируемые компьютером – Dogs of War.
Вот пример одного из сценариев. Зеленокожие и гномы сражаются за древний артефакт, который хранится в странном зиккурате. Команда, удерживающая артефакт, постоянно набирает очки, необходимые для победы. Интересно, что хранителю нет смысла прятаться и убегать, за каждое убийство он получает дополнительный опыт и дополнительные очки. Именно в этих сценариях будут выдавать самые желанные награды.
Вот так, шаг за шагом, набирая очки, игрок приближается к самому главному – захвату вражеской столицы. Как будет выглядеть осада, не знает никто. Известно, что процесс будет разделен на несколько инстансов по 36 человек и будет подаваться в виде очередного сценария. Какие награды ждут победителей, пока тайна. Деньги, опыт, уникальные предметы, наложницы? Одно ясно: награда будет действительно стоящей, ведь захват вражеской столицы – кульминация всей игры. Тем не менее он не означает окончательную победу. Чем дальше, тем сложнее удерживать контроль над столицей врага. Противники автоматически усиливаются, получают в подмогу компьютерных бойцов и рано или поздно восстанавливают «статус-кво». И все начинается заново. В мире Warhammer Online все проходит, одна война – вечна.

### Без права на ошибку

Создание игры, основанной на основе PvP, – задача сложная и весьма амбициозная. Тут как нигде важно равновесие. Вся система должна быть выверенной до мелочей: единственная оплошность – и все полетит к чертям. Как поступят разработчики, если за одну из рас будет играть больше людей, нежели за другую? Ежели противоборствующие силы находятся в соотношении два к трем, исход битвы предрешен; неизбежно люди будут покидать проигрывающую сторону; начнется цепная реакция, которую уже не остановить. В конце концов играть перестанут и те, кто все время выигрывал: постоянная победа тоже надоедает.
Палка о двух концах – классовая унификация. Понятно, что уравновесить четыре класса гораздо проще, чем восемь, но получается, что и выбирать не из чего, и если возможностей хоть как-то выделить своего героя будет немного, игра рискует превратиться в сражение клонов.
Очевидно, Warhammer Online будет скоротечной, но мы надеемся – еще и интересной. Counter-Strike или Battlefield 2142 в фэнтези-декорациях? Выглядит весьма многообещающе. Именно этого сегодня не хватает: быстрой незамысловатой игры с минимальным порогом вхождения, известным миром и высоким уровнем адреналина. Уверен, редкий человек, даже если он в глаза не видел настольной миниатюры, откажет себе в удовольствии побегать с топором наперевес, с дикими воплями срубая головы гномам, и потанцевать на трупах врагов, представляя себе, как пухнет от злости человек за компьютером где-то далеко за океаном. Waaaghhh!
Если теоретики не врут, поэтому мы и играем в онлайновые игры. СИ









7+
www.pegi.info
RATCHET & CLANK
SIZE MATTERS
PEKЛAMA
Рэтчета и Кланка ждут новые приключения! Хотя им и предстоит уменьшиться до микроскопических размеров,
арсенал вооружений наших героев по-прежнему смертоносен!
www.playstation.ru
БОЛЬШАЯ ИГРА ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ PSP



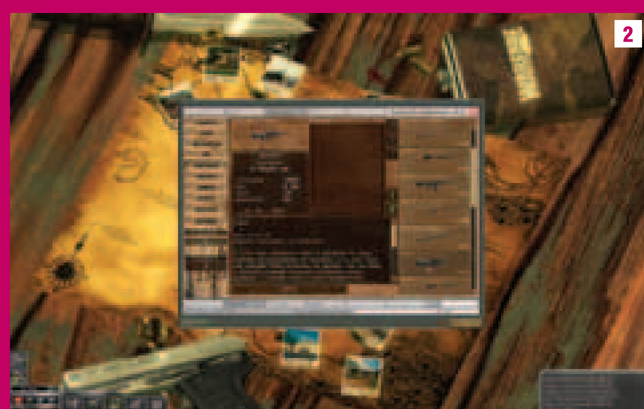
## ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** GFI
- **РАЗРАБОТЧИК:** GFI Russia
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2007 года (Россия)
- **ОНЛАЙН:** http://jazz.russobit-m.ru



**Автор:** Олег Хажинский
omx@gameland.ru





1 Несчастный Рубани аж присел при виде шести до зубов вооруженных мужчин и женщин в бронежилетах и касках. Мы просто хотели передать привет от дядюшки Бвоно, друг...

2 За отдельные деньги наемники выйдут на миссию со своим оружием, но если вы хотите порадовать себя чем-то особенным – загляните в интернет-магазин и выберите из более сотни наименований средств уничтожения.

3 Ролики на движке перед сюжетными миссиями – неожиданный и приятный сюрприз.

# «ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ»

**ЧТО ВАЖНЕЕ – ИЗВЕСТНОЕ ИМЯ НА КОРОБКЕ ИЛИ СВОБОДА ОТ ИЗДАТЕЛЬСКОЙ ДИКТАТУРЫ? ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН СПОСОБ ПРОВЕРИТЬ.**

Все смешалось в доме... Jagged Alliance 3 неожиданным образом оказался на стапелях «Акеллы» (ах, эти мексиканские страсти!), а Jagged Alliance 3D превратился в «Джаз: Работа по найму». Когда-нибудь Виталий «Napalm» Шутов, ныне директор по PC-разработкам компании GFI, расскажет об этой истории в своих мемуарах, но сейчас давайте не будем приставать с вопросами – дел у него выше крыши. Каких? Например, готовить игру к выходу: «Джаз» планировался на второй квартал 2007-го, но, по последним данным, появится в продаже не раньше августа. Тактическая порция игры закончена, и разработчики трудятся над полировкой объекта преткновения Strategy First и GFI – глобальной стратегической части, которая теперь обещает быть весьма интересной. Впрочем, обо всем по порядку.

Трюк с новым названием – не более чем попытка привлечь внимание «случайных» покупателей, которые в состоянии летаргического сна бродят вдоль бесконечных полок гипермаркетов, приглядываясь к знакомым именам. «Наши люди» в курсе и в рекламных трюках не нуждаются. Исторические корни «Джаза» видны сразу – знакомая девушка с пулеметом на экране загрузки успела побывать на нескольких журнальных обложках и паре плакатов, а у кого-то, должно быть, до сих пор висит на рабочем столе. Давно не виделись! Внутри аскетичный интерфейс – сумма денег на счете, кнопки управления неумолимым бегом времени и непременный «лэптоп», с помощью которого мы общаемся с заказчиками, берем на работу наемников и просто болтаемся в Интернете. Оставшиеся в покое бескрайние пампасы экрана занимают разбросанные по столу полароидные снимки незнакомых мест – порт, дворец, блок-пост, горная деревня и так далее. Очевидно, что каждый из этих снимков отправит нас на одно из заданий. На секунду закрадывается страшное подозрение – неужели «Джаз» так и остался «кастрированной» версией JA с набором статических миссий? К счастью, нет. Выберите любую из территорий, и вы откроете потайное дно – контролируемые районы приносят доход, здесь можно вести строительство и держать гарнизоны для защиты от нападений или быстрой переброски войск. Обратите внимание – фотокарточки валяются на столе не просто так – под ними карта, и все сектора связывают нити транспортных магистралей – железных и автомобильных дорог, лесных и горных тропинок. Это уже интересно! Команда наемников под руководством игрока высаживается на приграничной северной дороге и пытается проникнуть в страну, причем разработчики не ограничивают свободу наших перемещений. Сюжетная канва, несомненно, присутствует, однако в каждом районе найдется немало желающих предложить нам дополнительную работенку, и мы сможем набрать силы и опыт в ходе выполнения «второстепенных» заданий.

Стратегические объекты банановой республики – аэропорт, вокзал, шахта, база миротворческих сил ООН, дворец диктатора и другие – очень хорошо охраняются, и вот так, кавалерийским наскоком, их не взять. Зато вокруг всегда в достатке свободных территорий, где хозяйничают мародеры, бандиты и прочие пираты – с некоторыми из них можно сотрудничать, прочих уничтожить.

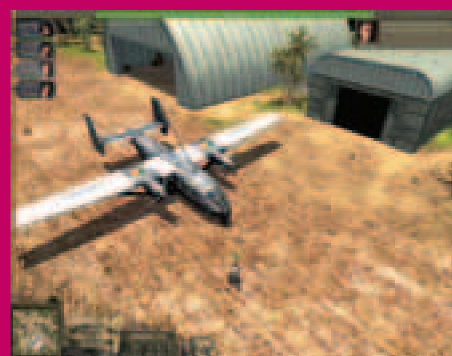
Захват секторов дает существенные стратегические преимущества. К примеру, получив контроль над военной частью, вы

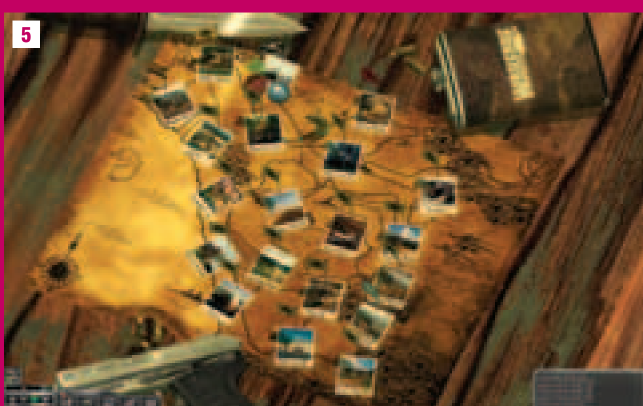
3

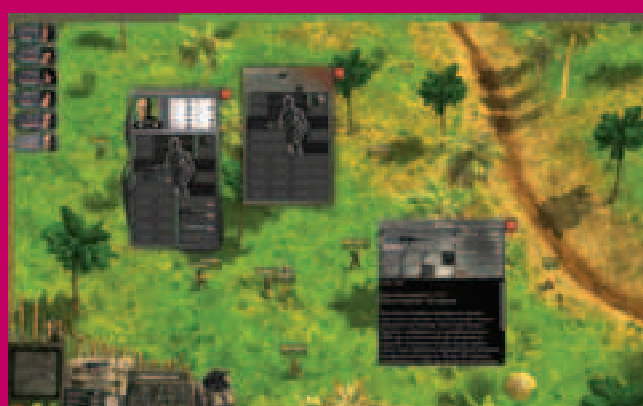

Мексиканский сериал «Приключения Jagged Alliance в России», снимаемый на деньги канадских скотопромышленников, далек от завершения: в ближайшем будущем нас ждут захватывающие сюжетные повороты. В прошлом году издатель Strategy First, пребывающий в перманентном финансовом пике, отозвал у GFI лицензию на Jagged Alliance 3, а затем разорвал контракт на разработку Jagged Alliance 3D – еще одного проекта по JA-вселенной, который (по замыслу канадских маркетологов) должен был облегчить поклонникам сериала ожидание «настоящей» третьей части.

6


4

5




4 I.M.A. содержит досье на 30 наемников, но далеко не каждый из них согласится работать с вами в начале игры. Вглядитесь в эти лица: скоро они станут вам родными.

5 Неряшливо рассыпанные полароидные снимки образуют игровое поле. Несмотря на кажущуюся простоту, до дна можно и не достать. Макроэкономика, дипломатия, строительство зданий... интересно, как все это сложится в финальной версии.

6 Заставка игры как-то сразу располагает к отдыху. К слову, между выездами на миссии наемники могут тренировать и лечить друг друга. Именно так: выбираете тренера, затем учеников. Интересно, чему может научить других человек , которому везде мерещатся духи и червяки?

можете использовать силы регулярной армии для обороны территорий вместо ополчения. Захватив аэропорт, разрешается забыть про перемещение по дорогам – любой сектор теперь открыт для доступа! Порт позволяет строить в контролируемых районах объекты туристической инфраструктуры – гостиницы, казино, притоны. Все это приносит дополнительные средства, однако меняет ваши отношения с представителями различных сил в игре. Что интересно – все улучшения сектора сразу же отображаются на карте уровня. То есть построенное казино можно найти и сровнять с землей с помощью пары выстрелов из РПГ. Впрочем, мы замечтались. Заказчик шлет e-mail с требованием встретиться с неким Рубани и передать ему «привет от дядюшки Бвоно». Сорок тысяч долларов жгут карман. На что потратить? Начнем с интернет-магазина оружия. Что в меню? Около десяти моделей пистолетов, включая монструозный Colt Python и дорогущий Glock 18 с возможностью стрельбы очередями. Среди пистолетов-пулеметов обращает на себя внимание «Бизон-2» Ижевского машиностроительного завода аж за 1300$. В разделе «винтовки» – целый склад разнообразных средств уничтожения на любой вкус: от «Сайги» до снайперской Enfield Enforcer, включая дробовики и, разумеется, горячо любимый в Африке АК-47. Мой персональный выбор – десятикилограммовый H&K 23. Настоящая машина смерти – неужели кто-то из наемников сможет вести из нее огонь стоя? В «Тяжелом вооружении» выбор невелик – всего три гранатомета, включая РПГ-18 «Муха» с запредельным уроном в 432 единицы. Для сравнения: у холодного оружия «лом», отпускаемого по цене 50$, урон всего 20. Вопросы есть?

Пропустив всякую мелочь, вроде бронежилетов, гранат, коллиматорных прицелов и глушителей, начинаем отбирать человеческий материал. Сайт I.P.A. традиционно закрыт паролем, а вот I.M.A. предоставляет информацию о тридцати головорезах. Разделы «История» и «Принципы» пока пустуют – то ли у наемных убийц темная история и нет принципов, то ли разработчики пока не успели придумать новые. Среди кандидатов в посланцы с приветом от дядюшки Бвоно нет знакомых лиц и голосов – разумеется, Иван и прочие культовые персонажи остались в отцепленном вагоне вместе с лицензией Jagged Alliance. Что ж, придется создавать новый культ, не впервой. Со страниц сайта на нас смотрят бывшие кадровые офицеры известных армий и спецслужб мира, законченные психи, последователи культа Вуду, «братки» из восьмидесятых, растаманы, кунгфуисты, а также девочки с голосами отличниц и досье серийных убийц. В процессе найма игроку придется выслушать о себе много нелестных отзывов: отказы сыпятся один за другим. Наемника X не устраивает моя репутация, агент Y не согласен находиться в одной команде с персонажем Z. Детский сад! Наконец, с грехом пополам, первая шестерка (отрядов может быть несколько) собрана, и мы оказываемся в джунглях.

Впечатление от игры сильно зависит от того, насколько смело вы обращаетесь с ползунками графических настроек. В положении «все включено» картинка выглядит вполне аппетитно: заросли разлапистых пальм отбрасывают густую тень, модели зданий и техники хорошо текстурированы, смелые перепады высот, здания и всевозможный мусор образуют интересный с тактической точки зрения рельеф. Сочная трава путается





1 Захватив аэродром, можно забыть о перемещении по дорогам. Впрочем, этот объект очень хорошо охраняется.

2 Захваченные сектора, например порт, надо будет как следует защищать. Будьте уверены, противник не оставит вас в покое и будет контратаковать. Одного отряда для защиты рубежей явно недостаточно – под конец игры на вас будет работать целая армия наемников и ополчения.

3 Наконец-то, честная физика и модель повреждений в Jagg... простите, в «Джазе: Работа по найму» .

**Отношения разработчиков (MiST land – South, ныне GFI Russia) с западными продюсерами никогда не были безоблачными: стороны имели слишком разные представления о том «каким», «когда» и «за сколько» должен быть JA3D. В одной из серий, вышедших на экраны, кажется, в мае 2005-го года, зрители увидели в кадре новое действующее лицо: African Alliance – самостоятельный проект MiST land в стилистике JA, но без кнопки «конец хода». Дитя разногласий, к большому сожалению, тихо испустило дух спустя пять месяцев – теперь мы никогда не узнаем, на что похож «Джаггед» в реальном времени.**





в ногах весьма убедительно одетых наемников – каждый элемент обмундирования отображается на модели, а сами модели двигаются, как на учениях по тактической подготовке. Лаконичный интерфейс вполне удобен, но кнопки в разрешении 1680 на 1050 мелковаты – впрочем, серьезные игроки уже давно пользуются только «горячими клавишами». Модифицированный движок от «Альфы-Антитеррор» держится молодцом: его мощности вполне хватает для игры в стиле Jagged Alliance – вид сверху, мелкие фигурки солдат, никакого баловства с видом от первого лица и демонстрации горизонтов.
В мирное время наемники отзывчиво реагируют на выделение резиновой рамкой и дисциплинированно галопируют строем. Окружите армейский патруль и вместо слов приветствия зажмите клавишу Ctrl – прицельный выстрел из дробовика в голову рваной куклой отбросит жертву метров на пять, не меньше. Физика!
Тактический АИ доставил несколько приятных минут. Вражеский офицер, попав под обстрел группы наемников, с вытянутым в руках пистолетом сделал несколько шагов вбок в сторону ближайшего куста, присел и... благополучно пропал из вида! В следующий свой ход сын африканского народа появился из-за кустарника, обнаружил обходящего его с фланга шизофреника по кличке «Шаман», всадил в него пару пуль и снова скрылся в зарослях. Получив в ответ из всех стволов, умник вскочил и бросился бежать прочь. Ха-ха! Дама по имени «Отрава», отреагировав на мое сучение мышью потрясающей сентенцией «Клиент! Клиент! О, да! А вот и клиент!», скосила несчастного очередью из пулемета. А жаль. Такой умный был NPC – я бы взял его на родину для тщательного изучения.
Оружие с трупов можно снимать прямо во время миссии или оптом в конце – со всех сразу. Впрочем, желающих обогатить свой арсенал и без нас хватает – прямо во время боя к месту перестрелки стали стекаться нейтральные персонажи, обозначенные как «мародер». Пока мои коллеги возбужденно обменивались впечатлениями после боя, они облепили убитых и умирающих солдат и начали их грабить. Беседа с лидером оборванцев не сложилась: я запутался в дереве ответов, нахамил и... под жарким солнцем осталось лежать на четыре трупа больше.
Между тем при определенных усилиях боя можно было бы избежать. Друзей и врагов в этой игре мы выбираем самостоятельно. Хорошие отношения с местными жителями позволяют тренировать ополчение, которое не только держит оборону захваченных секторов, но и совершает партизанские вылазки в стан врага. Дружба с мародерами приносит прибыль – парни грабят сектора (свои или чужие), отдавая нам долю. Добравшись до середины игры, можно встать на сторону диктатора и двинуться по собственным следам. Или, наплевав на интересы нанимателя и его злейшего врага, захватить власть в стране, изгнать всю правящую элиту и заслужить всенародную любовь массовыми расстрелами врагов нации за ближайшим сараем.
«Сюжет предоставляет возможность несколько раз все развернуть, – рассказывает Виталий Шутов. – Strategy First требовала, чтобы игрок непременно был положительным персонажем. В «Джазе» игру можно закончить полным подонком». Потеряв известное имя и голос Ивана за кадром, игра приобрела нечто более важное – самостоятельность. GFI Russia предстоит жаркое лето, и мы ждем от «Джаза» только хороших новостей. СИ

### Робин Гуд Карибского моря

**Несмотря на то что в основе биографии Питера Блада лежали факты из жизни жестокого и беспощадного пирата Генри Моргана, Сабатини ухитрился сделать из Блада романтического героя, честного и справедливого. В выпущенном в 1922 году романе о доблестном морском разбойнике, «Одиссее капитана Блада», повествуется о начале и конце его криминальной карьеры. Мотающий срок на острове Барбадос по обвинению в измене ирландский доктор Блад организует побег, захватывая с помощью других заключенных корабль испанских пиратов. Несколькими годами позже благодаря смене власти в Британии Блада оправдают, а за проявленную во имя нового короля храбрость и вовсе награждают постом губернатора Ямайки. Последующие две книги, написанные Сабатини уже в 1930-х годах – «Хроника капитана Блада» и «Удачи капитана Блада» – являют собой лишь сборники рассказов, повествующие о приключениях Питера в его бытность морским разбойником.**







### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
**ЖАНР:** action-adventure.historic
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
**РАЗРАБОТЧИК:** «Акелла»
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2007 года
**ОНЛАЙН:** http://ru.akella.com/Game.aspx?id=577

**Автор:**
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

1 Чтобы совладать с такой оравой, нужен талант стратега!

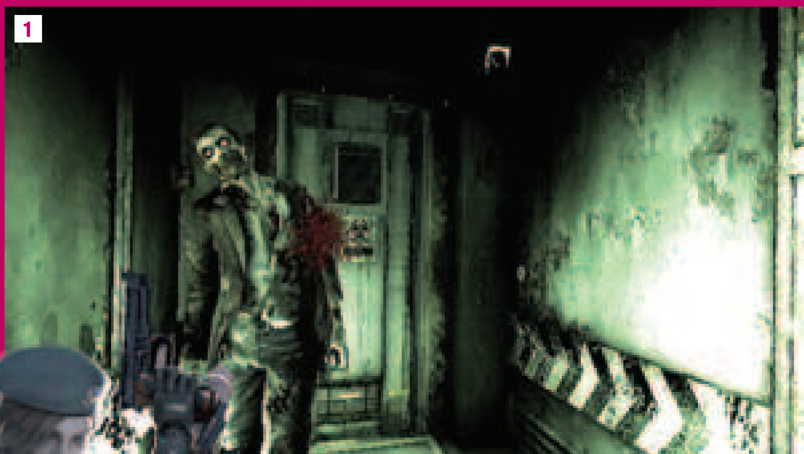
2 Один обезглавлен; второй, уже сраженный саблей, падает навзничь. Такой капитан, как Блад, стоит целой армады!

3 Типичная картина боя: Блад на первом плане, поодаль – его союзники сдерживают натиск врагов.

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА

**ПСЕВДОИСТОРИЧЕСКИЙ СУХОПУТНО-МОРСКОЙ ЭКШН О БЛАГОРОДНОМ ПИРАТЕ, БЕЗЗАБОТНО РУБЯЩЕМ ЛЮДЕЙ НА КУСКИ.**

Капитан Блад – пожалуй, самый известных из персонажей Рафаэля Сабатини. Его имя носят три романа, два фильма и, ох, лишь одна видеоигра 1988 года выпуска, которая, увы, к бравому корсару отношения никакого не имеет. Сие досадное упущение взялась восполнить «Акелла»: «Приключения капитана Блада» дадут возможность ощутить себя прославленным флибустьером, и как положено пиратам, и по морям поплавать, и мечом помахать. В любом случае, нашей целью будет выполнение миссий – игра по книге все-таки обязана обладать хотя бы некоторой линейностью.
Под парусами «Арабеллы» нам предстоит атаковать форты и корабли. Управлять огнем из корабельных пушек можно самому – а можно сделать стрельбу автоматической, встать за штурвал и стратегически маневрировать парусником. Разработчики обещают, что в морских баталиях все будет взаправду: от ломающихся мачт и горящих парусов до слаженных действий команды на палубе.
Гораздо большее внимание, впрочем, приковано к сухопутным приключениям – ведь именно за них игра удостоилась награды «Лучший экшн» на КРИ 2007. Капитан и его соратники сражаются с сотнями противников – с пиратами и солдатами под предводительством знати. В бою герой приобретает опыт, благодаря которому выучивает новые способности, и деньги, идущие на модернизацию корабля. Блад мастерски управляется с саблей: комбо-атаки станут основным способом расправы с врагами, но далеко не единственным. Выдастся стрелять из пистолетов и мушкетов, швырять в супостатов ножи и бомбы. Камера в бою будет выхватывать самые яркие мгновения – понадеемся, что зрелищность «Капитана Блада» не помешает удобству игрока – ведь в битвах оно играет главенствующую роль.
Сами авторы игры не стесняются сравнений с экшн-проектами по последним двум фильмам трилогии Lord of the Rings. Так вот, приторные фэнтезийные бои «Двух башен» и «Возвращения короля» по жестокости и рядом не стояли с кровавой резней, что устраивает Блад. Бог войны Кратос был бы доволен реками крови и расчлененкой, не уступающим каким-нибудь Fatality из Mortal Kombat. Но вот Рафаэль Сабатини, в чьих произведениях Блад был благородным и справедливым, вряд ли оценил бы это по достоинству.
Учитывая желание разработчиков сделать игру кинематографичной, мы ожидаем от нее не только приличной графики (за внешний вид игры отвечает улучшенный движок «Пиратов Карибского моря»), но и обилия скриптов. Продемонстрированная на КРИ демо-версия уже выглядела весьма прилично, по проработке текстур и обилию спецэффектов не уступая играм с Xbox 360 – платформы, на которую, к слову, «Приключения капитана Блада» также заявлены к выходу. Учитывая, что для приставочных игр существует достаточно серьезный контроль качества, мы можем смело предполагать, что в релизной версии «Приключения» не только будут обладать увлекательным геймплеем, но и освободятся от погубившего «Корсаров 3» обилия ошибок. По крайней мере, в одном мы уверены на все сто: пейзажами можно будет любоваться. Ведь, как ни крути, у «Акеллы» всегда самое красивое море. СИ

1


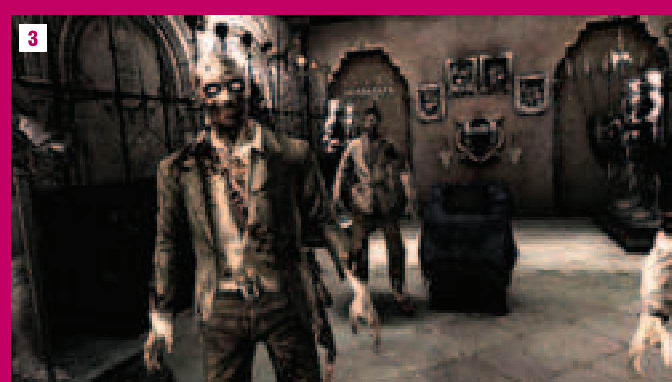






2




3


**ИНФОРМАЦИЯ**

**ПЛАТФОРМА:** Wii
**ЖАНР:** shooter.rail
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
**РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
**ОНЛАЙН:** www.capcom.co.jp/bio_uc



**Автор:**
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

**1** Без секретных лабораторий «Амбреллы» игра никак не могла обойтись.

**2** Дело Леона Кеннеди живет и процветает! Нажав кнопку «А» в нужный момент, наблюдаем, как герой лихо отвесит пинка оторопевшему мертвецу.

**3** Декорации и зомби выглядят вполне пристойно. Правда, сэкономили на тенях…

# RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

**ЧЕМ БОЛЬШЕ ЗОМБИ, ТЕМ ГОРЯЧЕЙ КУРОК!**

Шутер-ответвления знаменитого зомби-сериала были, мягко говоря, не лучшими подарками как фанатам мертвяков, так и поклонникам пальбы. Две части Gun Survivor воспринимались не иначе как курьезы в мире Resident Evil; следующая, Dead Aim, выдалась покрепче, но очень уж коротка. А ведь то был отнюдь не рельсовый шутер (именно они сильнее прочих страдают от малой продолжительности), коим намерен прикинуться следующий ужастик из этой семейки. Да-да, создатели «Хроник Амбреллы» наконец признали: в ногах правды нет.

Как вы помните, чрезмерная лаконичность предыдущих Gun Survival во многом была обусловлена происхождением: игры для аркадных автоматов (пусть их впоследствии и портировали на домашние консоли) просто не могут себе позволить тянуть из играющих жетоны на протяжении «стандартных» за пределами зала десяти часов. Так что вот хорошая новость: Resident Evil: The Umbrella Chronicles изначально разрабатывается для Wii, и только для Wii. Авторы обещают более чем достойную консольной игры длительность в 15-20 часов. Что для рельсового шутера, прямо сказать, весьма прилично, и даже… много?

Для тех, кто не очень понимает, при чем тут рельсы и почему ни слова о шпалах, поясним: речь идет о таком шутере от первого лица, где передвижение персонажа неподвластно игроку и происходит само собой по заранее прописанному маршруту (собственно, «рельсам»). Игрок попадает в своеобразный тир, где условием для «продвижения по сюжету» обычно является зачистка всех монстров в комнате, но бывает, что и просто так, под впечатлением от тикающего таймера, герои вдруг теряют усидчивость и мчатся вперед. Задача играющего – с помощью светового пистолета (или, в нашем случае, отлично его заменяющего пульта Wii) отстреливать появляющихся на экране врагов. Уж или мы их, или они нас – третьего не дано.

Если конкретно говорить об управлении, то кнопка «B» отвечает за стрельбу; «A» позволяет своевременно дать отпор наступающим противникам; аналогом на нунчаке можно вертеть головой по сторонам, а крестовиной на пульте – переключаться между разными пушками: от пистолета с бесконечным боезапасом до гранат и ракетницы.

The Umbrella Chronicles обещает ублажить всех фанатов Resident Evil: и персонажи все сплошь знакомые, и старые-добрые поля битв предстанут во всей трехмерной красе – впервые в истории сериала! Посетим мы и особняки из первой и нулевой частей, и районы Ракун-сити из второй и третьей, приберегли для нас и новинку – последний оплот ненавистной фармацевтической корпорации. Среди действующих лиц затесались Крис и Джилл, Ребекка и Билли, да и сам Альберт Вескер сыграет не последнюю роль. Четвертый Resident Evil в сюжетном плане нужен сериалу как собаке пятая нога, а вот The Umbrella Chronicles как раз призвана заполнить пустоту, образовавшуюся в стройном до недавних пор повествовании, и рассказать, наконец, о том, что сталось с нашими любимцами.

Игра уже сейчас выглядит весьма и весьма аппетитно. Отличное освещение, интерактивное окружение, поддержка 480p и widescreen – все это дает неплохой повод пускать слюнки на скриншоты и ролики. За этим занятием мы и проведем ближайшие полгода: разработчики полны решимости управиться к зиме. СИ


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К
скорость 126 м/с
4204 м высота
орбитальные 0 %
64 % планетарные
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
© ЗАО "1С". Все права защищены.
Игра разработана компанией CrioLand.
Сценарий игры Александр Зорич
Реклама





## ИНФОРМАЦИЯ

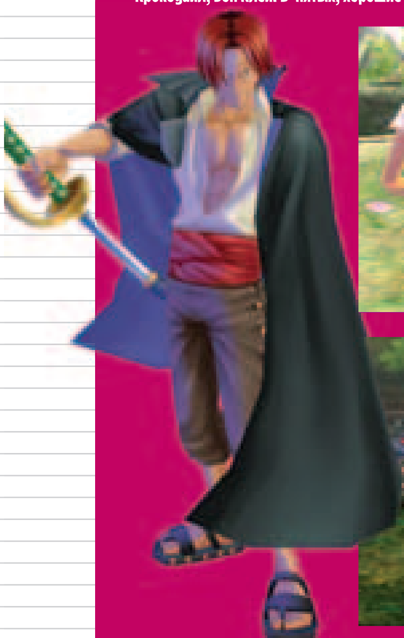
- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo Wii
- **ЖАНР:** action-adventure.fantasy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Namco Bandai (Япония)
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ganbarion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 апреля 2007 года (Япония), не анонсирована (США, Европа)
- **ОНЛАЙН:** http://www.ganbarion.co.jp/index_opa.html



**Автор:**
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

### Кто здесь?

**Всего в игре 44 персонажа, и перечислить их всех мы никак не сможем. Назовем лишь самых важных: во-первых, вся команда Соломенной шляпы с двумя наборами костюмов. Во-вторых, пираты Шанкс, Эйс, Михоук, Белая борода. В-третьих, прислужники Мирового правительства: Смокер, Роб Луччи, Каку, Спандам, Аокидзи. В-четвертых, злодеи Дон Криг, Энель, Арлонг, Сэр Крокодайл, Бон Клей. В-пятых, хорошие друзья наших пиратов: плотник Паули и принцесса Виви.**











1 Одно из любимых развлечений фанатов – воссоздавать памятные драки из аниме. Битва Луффи с Луччи закончилась в телесериале лишь через несколько недель после выхода игры.

2 Графика не тянет на звание «картинки нового поколения», но все равно такой красоты мы не видели еще ни в одной игре по One Piece.

3 В отличие от героев многих других сериалов (не будем показывать пальцем на Naruto) пираты из One Piece постоянно переодеваются. Для Unlimited Adventure им нарисовали новые и очень симпатичные костюмы.

# ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE

**НАШ КАПИТАН – МАНКИ D ЛУФФИ ПО ПРОЗВИЩУ РЕЗИНКА ОТ ТРУСОВ!**

Ни слова про аниме-сериал One Piece и его триста десять эпизодов. Просто ни слова. Сегодняшняя история посвящена One Piece: Unlimited Adventure для Nintendo Wii; охи и ахи по поводу аниме и манги вынесены во врезку. Unlimited Adventure для нас – диковинная игра про пиратов и с картинкой «под мультфильм». В Японии она уже вышла, и многое мы можем сказать наверняка, но совсем не исключено, что к англоязычному релизу что-нибудь да и изменится.

История такая: команда пиратов Соломенной шляпы на корабле Thousand Sunny ходила-ходила по морю, пока безответственный капитан Луффи не съел всю еду. На свое счастье, Луффи вылавливает из моря таинственную сияющую сферу, и перед кораблем вдруг откуда ни возьмись появляется необитаемый (кажется) остров. Судно встает на якорь, команда сходит на берег и отправляется – «вперед, навстречу приключениям!». Unlimited Adventure не замахивается на реалистичность, действие происходит в волшебном и солнечном мире, где на каждом шагу ждут удивительные открытия, и команда у наших героев совсем небольшая. Можно даже сказать, маленькая – всего восемь человек, но у каждого моряка свой туз в рукаве. Капитан Манки D Луффи съел дьявольский фрукт гому-гому, отчего его тело стало резиновым. Фехтовальщик Зоро орудует одновременно тремя мечами, «лишний» он держит зубами. Рыжая воровка Нами, умеющая управлять погодой, – штурман команды. Длинноносый «снайпер» Усопп – первоклассный врун, повар Санджи – герой-любовник, теряющий голову при виде каждой красавицы, а о способностях доктора Чоппера, археолога Робин и плотника Фрэнки лучше даже не начинать рассказывать – пусть останутся сюрпризом.

На первых минутах игры мы управляем только капитаном Луффи, который оказывается на таинственном острове в одиночестве, но скоро к нему присоединятся другие члены команды, и по ходу игры между героями можно будет переключаться на лету, по нажатию одной кнопки. Их первая задача – набрать припасов, и, вооружившись кирками, сачками и удочками, наши герои отправляются в путь.

Управление довольно простое. Аналоговая рукоятка – передвижение, «B» отвечает за прыжки, «A» – за удары. Имеющиеся предметы показаны в правом нижнем углу, и при помощи цифровой крестовины вы вручаете пирату, скажем, кирку. Работа киркой – тонкое и творческое занятие: нужно махать контроллером-«пультом» так, будто у вас в руках самая настоящая кирка. Ею можно ломать камни, в камнях – находить полезные и не очень штуки. Сачком – ловить жуков и бабочек, удочкой – не поверите! – удить рыбу. Собирая предметы, вы, во-первых, открываете новые возможности и удары для членов команды и, во-вторых, продвигаетесь по сюжетной линии – от одного босса к другому (в роли боссов выступают известные и очень сильные персонажи вселенной One Piece, возникающие на острове магическим путем – грубо говоря, из воздуха). Побежденных противников можно использовать в VS-режиме, превращая игру в мультяшный и не очень серьезный файтинг. Как и во многих других играх по One Piece, вы всегда можете усесться с другом перед телевизором и, выбрав любимых персонажей, выяснить отношения. Знаковые коронные удары, из-



## Фанатам Naruto и Bleach читать строго запрещено!

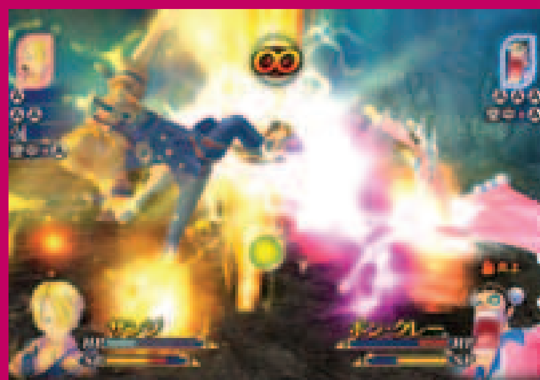
Нас часто упрекают в пристрастном отношении к аниме One Piece. Что ж, в этой врезке не будет ни одной субъективной оценки, а только голые факты. Манга One Piece стартовала в еженедельнике Shonen Jump десять лет назад и с тех пор стала самой популярной историей среди всех, публикуемых в журнале (именно герои One Piece чаще всего украшают собой обложку). Вдохновением для пиратской манги стал Dragon Ball Акиры Ториямы, который лег в основу всех современных мальчишеских комиксов. Манга One Piece считается одной из самых популярных в стране, а телесериал – одним из самых популярных на телевидении (среди «бесконечных» приключенческих сериалов рейтинги в восемь-десять процентов есть только у Naruto). По состоянию на июнь текущего года в аниме One Piece более 310 серий, а в манге – более 450 глав. И хуже всего то, что смотреть One Piece надо с самого начала: сюжетная линия, начатая десять лет назад, продолжается по сей день без серьезных изменений, только притягивая все новые подробности и новых персонажей. Поклонники One Piece хвалят «сериал о дружбе и мечтах» за невероятно глубокие, по-детективному сложные сюжеты и простую морскую романтику.















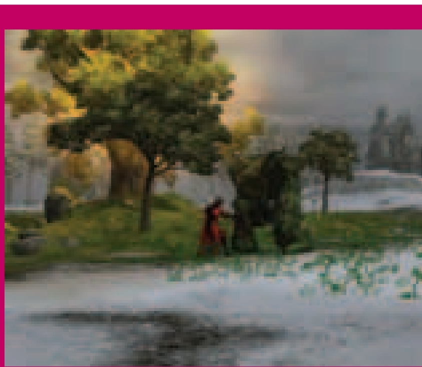
4 Еще одна особенность One Piece: даже сейчас новые игры не могут обойтись без событий самых первых серий – настолько памятны те оказались.

5 Идея о коллекционировании всякой всячины иногда оказывается даже уместной. Так, Луффи и в аниме тоже ловил жуков.

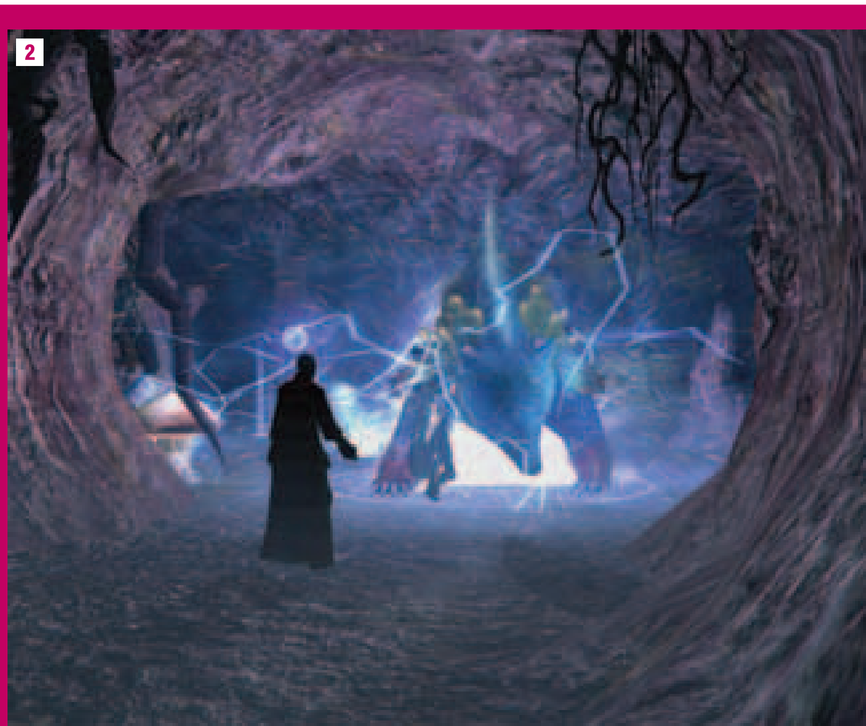
6 Слева – спойлер и новый корабль команды Соломенной шляпы. Именно в этой игре мы впервые видим его в цвете; до сих пор он появлялся только в черно-белом комиксе.

Unlimited Adventure – всего лишь третья игра по One Piece, где персонажи изображены как взрослые, а не как чибики с огромными головами.

вестные каждому любителю One Piece, здесь показаны во всей красе – Луффи, например, может использовать и вторую, и третью «передачи».
Важно отметить и то, что Unlimited Adventure – всего лишь третья игра по One Piece, где персонажи изображены как взрослые, а не как чибики с огромными головами (как было, например, в сериале Grand Battle). Картинка в игре очень хороша, даже если сравнивать ее с «обычными» играми, не имеющими отношения к аниме. Команда Соломенной шляпы действует так естественно и споро, что, кажется, вздумай японцы снимать аниме вот на этом самом движке – никто бы не стал возражать. Правда, за красоту пришлось заплатить. По нехорошей традиции, все игры от Ganbarion не очень быстро шевелят извилинами, и, как передают японские коллеги, Unlimited Adventure тоже время от времени позволяет себе подтормаживать. Судя по прошлым работам Ganbarion, можно предположить, что в будущем мы увидим и новые игры на движке Unlimited Adventure – что само по себе приятно.
Часто статьи про анимешные игры приходится заканчивать пассажем вроде такого: «Возможно, обычного геймера игра и не вдохновит, но фанаты наверняка получат от нее истинное удовольствие». Так вот. Unlimited Adventure – это даже не для фанатов. Как вы можете заметить, внимательно рассмотрев скриншоты, команда Соломенной шляпы плавает на новом корабле, да еще и ввосьмером – а к этим сюжетным поворотам даже японский телесериал еще и близко не подошел. Unlimited Adventure для суперфанатов, которые несколько раз просмотрели все три сотни серий, знают все памятные моменты наперечет и каждый четверг читают мангу в Shonen Jump на японском. Как воспримут игру обычные геймеры, сказать сложно – об этом мы узнаем после начала продаж в более доступном регионе. Суждено ли вообще быть англоязычному релизу? Теряемся в догадках и в куче слухов, возникших вокруг игры в Сети. С одной стороны, One Piece достаточно популярен в США, чтобы окупить затраты на локализацию. С другой стороны, события игры происходят после многих сюжетных поворотов, до которых американский телепоказ One Piece будет добираться еще, без преувеличения, годами. Судьба сериала за пределами Японии всегда была непредсказуемой и, кто знает, может, первоклассная графика и обаятельные персонажи станут подходящим поводом, чтобы издать игру на более понятном языке?
P.S. Кстати. Известный японский журнал «Фамицу», который давно изучил игру от и до, поставил ей в сумме 28 баллов из 40. Каждый из четырех рецензентов пришел к выводу, что игра достойна ровно семи баллов из десяти. Скоропалительный вывод вы сможете сделать и сами, а мы все-таки подождем англоязычного релиза, ежели ему вообще суждено случиться. СИ







**ИНФОРМАЦИЯ**

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ЖАНР:**
role-playing.PC-style.fantasy

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Atari

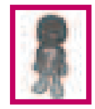
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
не объявлен

**РАЗРАБОТЧИК:**
Obsidian Entertainment

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 4

**ДАТА ВЫХОДА:**
осень 2007 года

**ОНЛАЙН:**
http://atari.com/nwn2/



**Автор:**
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru





**1** Все идет в дело – из старого корабля получился дом.

**2** Либо загадочному зверю досталось от мага, либо магу сейчас придет конец.

# NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

## ТЫСЯЧА И ОДНА НОЧЬ

Никто и не сомневался, что к Neverwinter Nights 2 выйдет дополнение – редко увидишь фэнтезийный роман, состоящий из одного тома. Однако жаловаться не приходится – NWN 2, безусловно, игра замечательная, и новую серию многие ждут с нетерпением. Разработчики из Obsidian стараются оправдать ожидания, обещая в Mask of the Betrayer то же, что и в NWN 2, но больше: новую историю, врагов, карты, расы, классы и так далее. Герой приходит в себя в подземелье. Без оружия, без денег. Как он сюда попал – загадка... Эй, Имоен, ты где? Ах, это же из другой игры. На этот раз нас занесло в Рашемен, далекую восточную страну с легко прослеживаемыми слвянскими корнями. В первой части предусматривалось две концовки. Но как ни крути, дополнение начинается с «доброй». Моралисты.

Можно сказать, что в Mask of Betrayer NWN 2 сделала скачок к эпичности, без разминки с проходными кампаниями. В итоге мы сразу получаем то, чего в первой части пришлось ждать до второго дополнения – Hordes of Underdark. Разрешается перенести персонажа из предыдущей игры или создать нового, но сразу – 18 уровня. Mask of Betrayer – не для слабаков. Герой становится почти полубогом, добираясь до 30 уровня. Эпические навыки и заклинания, взятые из соответствующей книги правил D&D, и вовсе поражают воображение. С их помощью драконы мрут как мухи, огромные армии в ужасе выбрасывают белый флаг, а города становятся горсткой пепла.

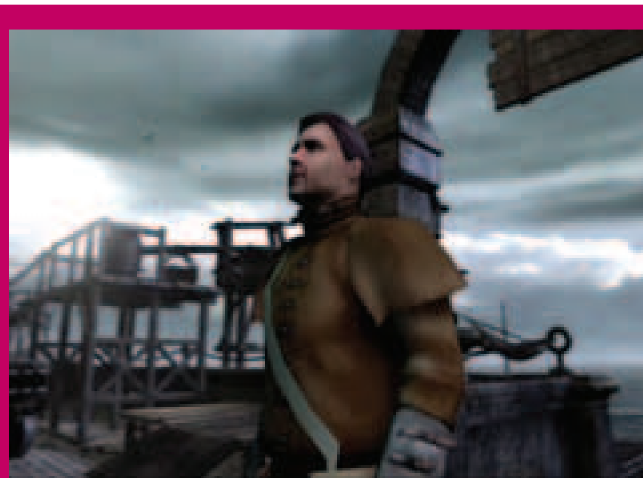
Кто отважится бросить вызов такому сверхгерою, пока неизвестно. Разработчики утверждают, что сражаться большей частью придется на поверхности, никаких тебе подземелий. Боюсь, отправят нас опять к черту на кулички, в очередной ад.

Сюжет обещает быть интересным. Говорят, спасать мир не придется – ограничимся собственной персоной. Но что-то подсказывает, что попутно предстоит совершить и парочку подвигов планетарного масштаба (как же без этого, все-таки эпический герой). «Это лучшая история, которую нам пока что удалось воплотить в компьютерных играх», – уверяют в Obsidian. И тут же добавляют, что это будет классический dungeon-crawl – то есть «зачисти подземелье и собери все золото». Фаэрун мы изучаем уже не первый десяток лет и далеко не в первой игре, уже, кажется, каждый уголок его знаем. Везде побывали. Попробуйте нас удивить.

В Mask of the Betrayer станут доступны новые расы, новые базовые и престижные классы. Пока никакой конкретики, доподлинно известно только, что одним из новых классов будет Red Wizard of Thay, а одной из рас – Half-drow. По слухам, добавят еще Arcane Scholar of Candlekeep и Spirit Shaman.

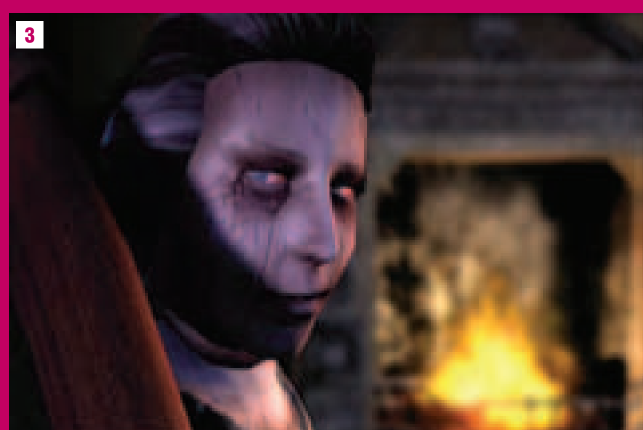
Спутники из предыдущего сезона не появятся: они погибли, выполнив свое предназначение. Но для нас уже тренируют целую бригаду новых соратников под стать великому герою. Взаимоотношения со спутниками усложнятся, и влияние на них будет уже не такой абстрактной величиной, как раньше, а даст нам новые возможности и бонусы. Дело даже может дойти до романа – с персонажем противоположного пола, конечно. А вот если разозлить спутника, то он перестанет слушаться команд, откажет в доступе к своему инвентарю и, в конце концов, выйдет из отряда. Зато особо вредного компаньона теперь можно и убить. Настоящий герой и без них обойдется. СИ









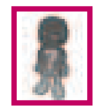



# DEAD REEFS

## ПИРАТЫ СЕВЕРНОГО МОРЯ

**ИНФОРМАЦИЯ**

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** The Adventure Company
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Streko-Graphics
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.adventurecompanygames.com/tac/dead_reefs



**Автор:** V.P. vp@gameland.ru

1 Перемещение по острову реализовано классическим образом – необходимо просто выбрать на карте нужный участок.

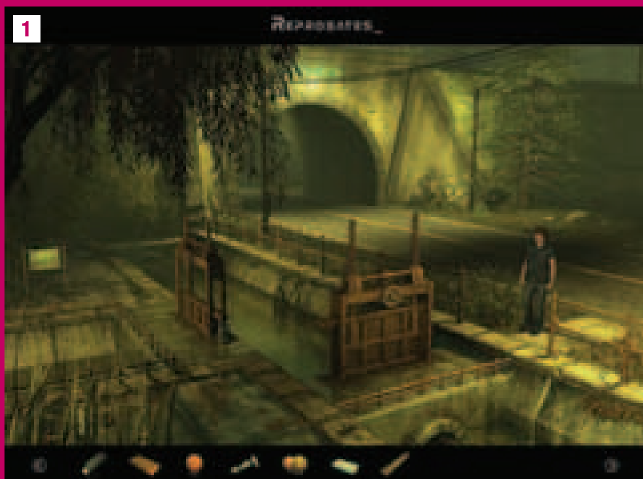
2 Большая часть игры посвящена разговорам со свидетелями и подозреваемыми.

3 Вот что с людьми загадочные реликвии делают. Как несложно догадаться, перед вами Барон ДеСантра.

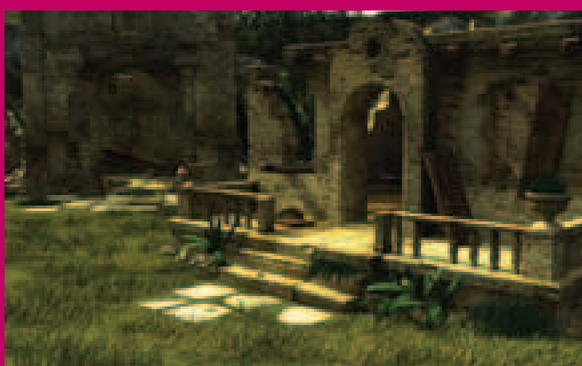
Российско-канадская компания Streko-Graphics, известная благодаря игре AURA: Fate of the Ages, вплотную взялась за пиратство. Нет, контора не собирается приторговывать нелицензионной продукцией, просто темой новой игры станут пираты. Вернее, их злодеяния, совершенные в XVIII веке.
Каких только легенд о похождениях грозы морей не выдумывали писатели, сценаристы и разработчики. Нынешняя завязка такова: некогда спокойный и мало примечательный остров (кроме названия разве что) «Мертвые Рифы» захвачен любителями рома и легкой наживы во главе с Бароном ДеСантра. Барон и его приспешники топили корабли безо всякой пощады. Однажды пираты убили монахов, которые перевозили некую реликвию на один из ближайших островов (реликвией, само собой, завладел Барон). После этого прискорбного события на острове стали происходить жуткие и беспочвенные убийства. Причем первое из них совершил ДеСантра, отправив на тот свет собственную жену. Через некоторое время королю Англии эти душегубства несколько надоели (что любопытно – на бесчинства пиратов он предпочел закрыть глаза), и он послал на расследование Амадео Финвинеро (то есть нас).
Найти разгадку и понять, кто же убивает мирных и не очень мирных жителей, предстоит на основе показаний почти двух десятков персонажей – именно столько обещают разработчики в финальной версии игры. Кого-то может смутить относительно небольшое количество действующих лиц, но не стоит забывать, что перед нами детективное приключение и здесь каждый персонаж играет немалую роль. В остальном все довольно обычно: модель управления – point-and-click, нелинейный геймплей – как само собой разумеющееся, и 40 минут видеороликов – чтобы разбавить основной процесс расследования.
Dead Reefs разрабатывается на движке Virtools, успешно зарекомендовавшем себя в обеих частях AURA, Jack the Ripper и Post Mortem. Не стоит забывать, что Virtools используют Still Life и Syberia, так что беспокоиться не о чем – в этом списке присутствуют не только игры от первого лица. Да и Streko-Graphics делать игру от третьего лица не впервой: именно эта компания разрабатывала Agatha Christie: And Then There Were None. Игра получилась хотя и не без изъяна, но весьма интересная.
Единственное неприятное обстоятельство – сроки выхода игры. Изначально Dead Reefs должна была увидеть свет еще в конце прошлого года, ведь разработка ведется с середины 2005-го. Хотя перенос даты вполне обоснован: изначально Dead Reefs разрабатывалась на 2D-движке, и уже во время работы авторы решили сменить его на Virtools. Однако такой переход – не дань моде: Virtools предоставил разработчикам возможность сделать более интерактивное окружение, полноценные тени, динамический свет и множество других радующих глаз особенностей. Будем надеяться, что Streko-Graphics на этот раз сдержит обещания, и Dead Reefs мы увидим уже этим летом. СИ



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
АДРЕНАЛИН 2
ЧАС ПИК
Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!
WWW.ADRENALIN2.RU
Реклама
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin

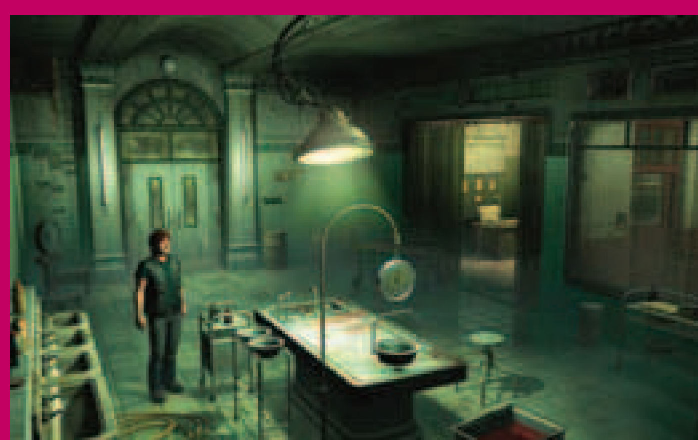
1


2

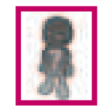
3



**ИНФОРМАЦИЯ**

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Future Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Unknown Identity
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.reprobates-game.de



**Автор:**
V.P.
vp@gameland.ru

1 Только посмотрите на скриншоты – перед нами словно не вошедшие в Nibiru сцены! Безусловно, это скорее достоинство, нежели недостаток, ведь гнаться за современными технологиями в этом жанре – признак дурного вкуса.

2 Нет, это не ад, и уж точно не рай – больше похоже на сумасшедший дом.

3 С каждой игрой чехи увеличивают количество заставок. А ведь в том же Black Mirror их почти не было.

# REPROBATES

## ОСТРОВ НЕИЗВЕСТНОГО ДОКТОРА

Страдаете от нехватки приключений? Всему виной обильный урожай квестов конца 2006 года, из-за которого нынешнее затишье ощущается особенно сильно. Ведь кроме приключений вольных следователей Сэма и Макса, в этом году не появилось ни одной более-менее приличной игры в рамках жанра. Но не стоит впадать в уныние – наберитесь терпения. К примеру, можно отметить проект Reprobates, который очень скоро появится на полках магазинов. Обратить внимание на игру стоит в первую очередь всем, кто с удовольствием прошел Black Mirror и Nibiru: The Messenger of the Gods, ведь Reprobates – третий проект чешской студии Unknown Identity.

Причем Unknown Identity не изменяет своим предпочтениям – и на этот раз нас ждет мистический триллер. Все начинается с того, что 23-летний техник Адам Райхль попадает в аварию. Но приходит в себя он не на больничной койке (и не на небе), а в каком-то странном бунгало на острове. Остров трудно назвать необитаемым – со временем Адам встречает множество людей. Примечательно, что каждый из них был на волосок от гибели: кто-то попал в аварию, а кто-то в авиакатастрофу. Объединяет присутствующих одно – никто не помнит, как оказался на острове. Но кое-что «островитяне» знают точно: после звона колокола все заснут, а после пробуждения кто-то из них исчезнет. На месте пропавших окажутся новые, и история повторится. Что за странные игры? Кто владелец острова? А может быть, это сознание Адама играет с ним злую шутку? Раскрыть все тайны и узнать правду – и есть главная цель игры.*

С сюжетом все в порядке, а что же графика? Black Mirror и Nibiru были разработаны на одном движке – AGDS. Но различия между этими играми видны невооруженным глазом: дело в том, что Nibiru использует движок второй версии. Как вы уже догадались, Reprobates разрабатывается на третьей. На скриншотах отличия найти сложно, но в самой игре они будут заметны.

Наверняка все отмечали «деревянные» лица в Black Mirror и Nibiru – AGDS v.3 порадует нас полноценной мимикой персонажей. Вторая существенная доработка относится к одежде: отныне она будет развеваться на ветру и мокнуть под дождем. Вроде бы мелочь, но сколько раз вы отмечали в предыдущих играх чехов, что даже при штормовой погоде одежда не шелохнётся?

Безусловно, успешное начало не обеспечивает не менее успешных продолжений. Многие еще помнят грандиозный провал Бенуа Сокаля, который после замечательных Amerzone и Syberia умудрился разработать не хит, а одно из самых больших разочарований прошлого года. Если кто позабыл (кстати, и правильно сделал), напомним – Paradise. Большая часть скептиков ожидает чего-то подобного и от Unknown Identity: якобы чехи на волне успеха предыдущих игр вряд ли сделают достойное приключение и на этот раз. Но не будем торопить события и разочаровываться заранее. Лучше скрестим пальцы на удачу – релиз совсем скоро.

Игроки, не владеющие английским языком (а также чешским, немецким, испанским), могут не волноваться: в этом же году появится локализованная версия для нашей страны. За работу взялась компания Lazy Games, а в их профессионализме сомневаться не приходится: достаточно вспомнить великолепно локализованные Dreamfall, Still Life или Tunguska: The Secret Files. СИ

* Судя по сюжетной завязке, из множества значений английского слова «reprobate» разработчики выбрали религиозное «осужденный на вечные муки».



АГРЕССИЯ
ГЛОБАЛЬНАЯ
ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ,
в которой вы можете выступить
в качестве лидера России, Великобритании,
Франции или Германии и принять
участие в событиях переломного момента
европейской истории,— эпохи
тотальных войн 1914-1945 годов.
В игре вас ждет:
120 типов типов исторически достоверных
боевых юнитов,
200 реально существовавших
исторических личностей,
возможность создать альтернативную
историю Европы!
ДАТА ВЫХОДА
СЕНТЯБРЬ 2007
Lesta



1



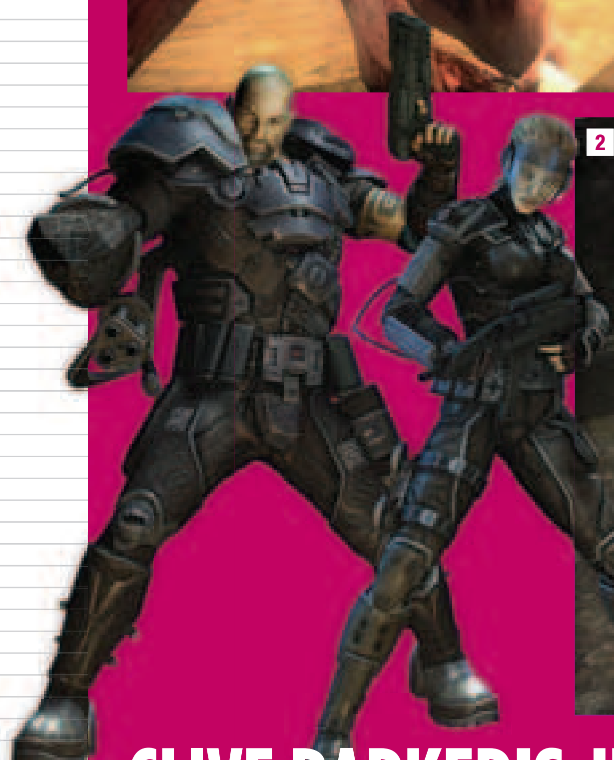
Клайв Баркер (род. 1952 г.) – британский писатель, режиссер и художник; начинающий гейм-дизайнер. Одна из самых заметных фигур в современном хорроре – правда, за последние годы творец немного отстранился от чистого «ужаса», отдав предпочтение темному фэнтези. Абсолютными правами на издание книг Баркера в нашей стране владеет издательство «Эксмо».

**ИНФОРМАЦИЯ**

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person.squad-based.horror
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mercury Steam
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2007 года
- **ОНЛАЙН:** www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089



**Автор:** Spriggan
spriggan@gameland.ru





2

1 Самый сложный и ответственный выбор, который когда-либо доводилось сделать этому бойцу, – «файербол или граната?»

2 Дизайн чудовищ от автора «Имаджики» и «Книг крови» – выше всяких похвал, но никак не повод для излишне простецкого подхода к созданию окружающей среды. Надеемся, за те месяцы, что остались в запасе у авторов, они сообразят что-нибудь пооригинальнее «мрачной пустоты».

# CLIVE BARKER'S JERICHO

**ЛЕДИ УДАЧА УЛЫБНУЛАСЬ КОРОЛЮ УЖАСОВ. ОН ЗАКОНЧИТ ВТОРУЮ АВТОРСКУЮ ИГРУ.**

Клайв Баркер – человек, покоривший литературу и кинематограф, – с трудом осваивает игровую индустрию. Для начала он едва успел приложить руку к прекрасной Undying, одной из самых недооцененных игр 2001 года, потерявшейся в тени менее изощренных шутеров. Вторая попытка еще печальнее: Баркер заручился поддержкой разработчиков Terminal Reality (на их счету Nocturne) и Tiger Hill, начав выписывать Demonik для Xbox 360, однако возникли трудности с издателем (Majesco), и дело встало. В конце концов уроженец Ливерпуля вышел на испанскую студию Mercury Steam (ответственна за Scrapland) и крупнейшее английское издательство Codemasters – тут-то и зародилась идея Jericho.

«Иерихон» – спецотряд из семи человек, прошедших программу особых тренировок еще во время Второй мировой войны для борьбы с оккультными происками фашистов. Кроме умения обращаться с огнестрельным и холодным оружием, каждый член группы обладает колдовскими способностями, будь то пирокинез, экзорцизм, ясновидение или что пострашнее.

Команда отправляется в паранормальный ближневосточный город Аль Хали, который поделен на несколько «временных слоев». Каждый представляет собой определенную эпоху – и, продвигаясь вглубь города, отряд встречает все менее привычных противников в еще менее привычной обстановке. К примеру, если на первом отрезке героям будут противостоять солдаты Второй мировой, то уже на следующем вооруженные по последнему слову техники бойцы встретятся с… участниками крестовых походов. Далее – обитатели Римской Империи, шумеры и нечто, о чем авторы загадочно молчат.

Но не стоит забывать, кто стоит во главе разработки. Достаточно взгляда на цикл фильмов «Восставший из ада» или иллюстрации к роману «Абарат» – и уже не столь тяжело представить, что ждет семерку смелых. «Это вам не отхватить безобидному зомби башку из двустволки, – не без гордости заявляет Баркер. – Наши твари, несмотря на свой безобразный облик, в первую очередь страшны расчетливостью, стремлением обмануть игрока, застать его врасплох». Старший продюсер проекта, Адам Парсонс, подливает масла в огонь: постепенно враги становятся настолько чудесатее, что «Иерихон» все меньше полагаются на свинец и все больше – на магию. Помимо этого, боевым товарищам дозволено совмещать сверхъестественные силы – спасибо Девину Россу, бестелесному капитану взвода.

С ним, капитаном, связана и одна из важных особенностей игры – переключение между солдатами, благодаря которому для каждой конкретной битвы или головоломки подбирается наиболее подходящий человек. Борцам со злом частенько предстоит делиться на два отряда, но Mercury Steam клятвенно обещает, что управление действиями подопечных окажется простым и понятным.

На закуску припасены QTE, пугающие и внезапные. Развивайте рефлексы, иначе нипочем не убережете шею от летящей секиры, не переберетесь через пропасть или вовсе станете обедом прожорливого монстра.

Уже сейчас ясно, что такая странная и необычная игра может не вырваться в хиты, но, как ценители всего странного и необычного, мы попросту обречены уделить ей должное внимание. СИ


ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
UAZ
4x4
Полный привод
Уральский призыв
Полностью новый труднопроходимый регион - "Уральские горы"
Новые автомобили: УАЗ-3303 "Головастик", УАЗ-31514 "Командирский" и УАЗ-469 "Козел"
Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!
www.4x4game.ru
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.
Реклама
ASE avalon style entertainment







Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
beyonddark@mail.ru



# Интервью с BugBear: FlatOut Ultimate Carnage

**Когда этот номер «СИ» поступит в продажу, работа над FlatOut: Ultimate Carnage для Xbox 360 уже завершится. Хотя до сдачи мастер-диска осталось несколько недель, любезные финны из BugBear выделили полчаса свободного времени и поговорили с нами об игре, о студии, о Финляндии и о будущем.**



**? Приветствуем, BugBear! Расскажите, что сейчас творится в студии?**
Здравствуйте! Сейчас мы «дорабатываем напильником» FlatOut: Ultimate Carnage для Xbox 360. Счет идет уже на недели.

**? Насколько сложным для Вас был переход на next-gen консоли, в частности next-gen графику? На скриншотах FlatOut: Ultimate Carnage мы видим отлично детализированные машины, высококачественные текстуры, вездесущий нормал-мап (разновидность текстур, позволяющая более убедительно передавать объем; применялась, например, в Doom 3) и потрясающую физику.**
Когда ещё только начинаешь работать с новой игровой платформой, сомнения и трудности неизбежны. Переход на next-gen консоли для нас оказался относительно безболезненным и простым, в первую очередь благодаря опыту разработки игр для PC, где HD-разрешение, шейдеры, нормал-мап и высокополигональные модели задействуются давно и повсеместно.
Заметьте, что все объекты в игре снабжены не только нормал-мапами, но и моделями повреждений, отбрасывают настоящие динамические тени и, разумеется, подчиняются всем законам физики (в FlatOut 2, например, тени не менялись в зависимости от освещения, а модели повреждения были простенькими и не у всех объектов).

**? Судя по предоставленным скриншотам, на трассах будет много мест, где мы увидим «шейдерную» воду, которая прям ну совсем живая. Насколько тяжело было добиться такого реализма?**
Создание самых разнообразных водных эффектов отняло много сил, но к счастью, нам повезло: в нашей студии работают очень талантливые программисты и художники. Я верю, что наши водные эффекты и связанные с ними игровые обстоятельства – одни из наиболее ярких, волнующих и запоминающихся в игре.

**? Видели ли вы MotorStorm на Playstation 3? И новую Burnout Revenge на Xbox 360? Что можете сказать о своих главных конкурентах?**
Здорово соревноваться с такими соперниками! MotorStorm – отличная игра с отличной графикой, а Burnout всегда была просто замечательным сериалом! Я верю, что наша











FlatOut: Ultimate Carnage будет выгодно отличаться от других представительниц жанра великолепной физической моделью и визуальным стилем, и летом владельцы Xbox 360 в этом убедятся!

**? А что значит быть финским разработчиком игр? Насколько суров закон в Финляндии по отношению к игровым студиям?**

Разрабатывать игры в Финляндии крайне интересно и увлекательно! В индустрии работают очень талантливые люди, многие из которых пришли напрямую из демосцены* (а демосцена в Финляндии, к слову, развита просто невероятно и считается одной из лучших в мире. Финны то и дело отхватывают награды на ежегодно проходящих во всем мире демовстречах). Да и в стране просто отличное сообщество разработчиков игр для PC, консолей и мобильников.

**? А сколько людей занято в индустрии?**

Довольно много. Около 500 человек работают непосредственно над созданием игр, и около 500 – в сопряженных сферах (аутсорсинг графики, издание и реклама проектов). Для страны с населением всего в 5 миллионов человек это всё-таки большие показатели.

**? Как вы считаете, в чем изюминка игр, разработанных в Финляндии? И есть ли она?**

Во многом это – техническое совершенство, свойственное многим продуктам (не только игровым) из Финляндии. Еще одно достоинство многих наших творений – свежие и оригинальные идеи (как, например, в Max Payne, Alan Wake, FlatOut).

**? А что можете сказать по поводу FlatOut 3? На какой стадии разработка игры?**

Извините, пока мы не можем ничего сказать по поводу FlatOut 3.

**? Какой вы бы хотели видеть BugBear через, скажем, пять лет?**

Одной из самых лучших студий по разработке гоночных игр!

**Спасибо за интересное интервью! Ждем вашу игру на рецензию! СИ**

## Познакомьтесь – Flatout

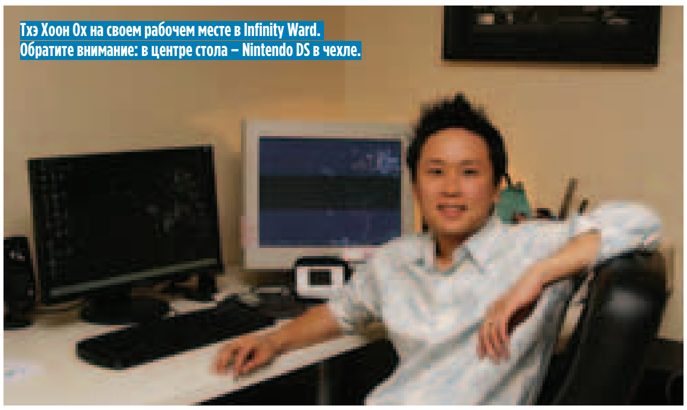
**Для тех, кто не следит за новинками мира виртуальных трасс, расскажем: FlatOut – это высокооктановая гоночная игра повышенной бесшабашности. Чудо-финнам из BugBear удалось сделать такой проект, что обычный режим «гонки» в нем, пожалуй, самый скучный из всех. Что мы только не проделывали в FlatOut! И играли в боулинг, и соревновались в прыжках в высоту, и отрывали бамперы да капоты соперникам по заездам, получая невероятное количество удовольствия. Первая часть вышла в 2004 году на PC, Xbox и PlayStation 2, и разошлась тиражом свыше 600 000 копий. В России издателем выступила компания «Бука», а вот в стране восходящего солнца FlatOut заметил ведущий японский издатель Konami и выпустил как Racing Game Chuu. Такой чести, к слову, на родине самураев не так часто удостаиваются западные, а уж тем более европейские игры – из самых свежих в Японии положительно приняли лишь чужеродную рокстаровскую GTA). Осенью 2006 года на прилавках появилась FlatOut 2 с расширенным автопарком. Завоевав огромное количество самых разнообразных наград, включая несколько почетных званий «Лучшей гоночной игры года», она за полгода разошлась тиражом свыше миллиона копий.**

**На очереди – FlatOut: Ultimate Carnage, штурмующая Xbox 360 уже этим летом, и долгожданная, но еще пока загадочная FlatOut 3.**

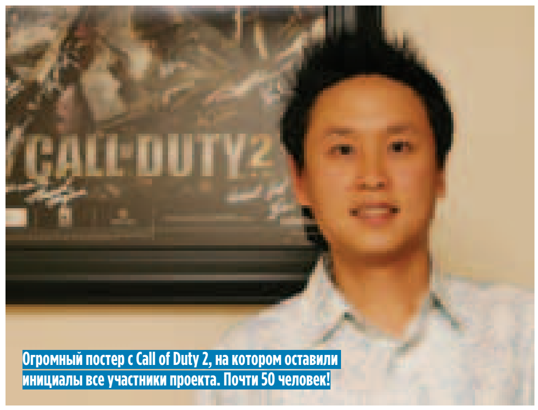
*Демосцена – это субкультура и направление компьютерного искусства, главной особенностью которого является создание «демо» – неинтерактивных программ крайне малого объема, просчитывающих и воспроизводящих умопомрачительные трехмерные миры и настоящую электронную музыку в реальном времени. Самые распространенные соревновательные категории – программы объемом 4 Кбайт и 64 Кбайт. Написаны они обычно на Assembler`е.




Bigun (от слов «big» и «gun» – большая пушка). Первый персонаж, созданный Тхэ Хоон Ох, помог ему выиграть в авторитетнейшем международном конкурсе Dominance War 2 (www.dominancewar.com)!



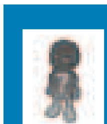
Тхэ Хоон Ох на своем рабочем месте в Infinity Ward. Обратите внимание: в центре стола – Nintendo DS в чехле.




Огромный постер с Call of Duty 2, на котором оставили инициалы все участники проекта. Почти 50 человек!

## Досье

1. **Полное имя:** Taehoon Oh
2. **Дата рождения:** 19 марта 1975
3. **Никнейм:** Typhoon
4. Специализируется в компьютерной графике
5. **Работал над:** Call of Duty 2, Call of Duty 4
6. **Последняя впечатлившая игра:** Titan Quest
7. Обычно одет в рубашку и джинсы
8. По жизни любит... Бога и свою семью
9. Не любит лень во всех ее проявлениях
10. **Девиз:** Люби и будь любимым
11. **Домашняя страничка:** www.taehoonoh.com



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
beyonddark@mail.ru

# ТХЭ ХООН ОХ (Infinity Ward)

**Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh) – человек с крайне непривычными для русского уха именем и фамилией, является одним из ключевых сотрудников Infinity Ward. Студии, работающей над знаменитым сериалом Call of Duty. Он переехал из Южной Кореи в США, чтобы получить достойное образование и посвятить себя компьютерному искусству. А в будущем собирается вернуться на родину и преподавать следующему поколению разработчиков.**



**? Приветствуем! Расскажите, пожалуйста, немного о себе.**
Привет, «Страна Игр»! Меня зовут Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh), я работаю старшим игровым художником в студии Infinity Ward над сериалом Call of Duty. Мне 31 год, я женат и живу вместе с любимой супругой в Калифорнии.

**? Где провели детство и юность? О чем мечтали?**
Я родился в Сеуле, в Южной Корее. В детстве никогда особо не думал о том, кем стану в будущем, разве что всегда было желание путешествовать – хотя бы членом команды на большом круизном корабле... Эта мечта, правда, пока еще так и не осуществилась.

**? А когда в вашу жизнь впервые вошел компьютер?**
Хорошо помню, что это был Apple II с зеленым монохромным монитором. Мне тогда было всего 11 лет. С тех пор я и не представляю свою жизнь без компьютеров. Во многом именно из-за этого моя последующая жизнь и текущая работа связана всецело с игровой индустрией.

**? А где учились и как это помогло в игровой индустрии?**
Моей специализацией (корейское высшее образование сильно отличается от нашего и больше похоже на американское, где каждый студент выбирает именно тот набор дисциплин, который ему действительно необходим. – *Прим. ред.*) был механический дизайн в университете Южной Кореи. Я думал, что смогу освоить трехмерное моделирование в этом предмете (в то время 3D не было так популярно). Но понимал, что в США существуют более полезные обучающие программы, и поэтому уехал учиться в США. Поступил в Academy of Art University в Сан-Франциско, в Калифорнии, где четыре года учился по специальности «компьютерная графика». Одновременно оттачивал навыки игрового художника. Но я не думаю, что закончил обучение, и продолжаю учиться новым приемам и инструментам у художников со всего мира. Они для меня и достойные соперники, и хорошие учителя.
Самое интересное, что первое время учебы в университете я даже не думал о том, чтобы стать игровым художником. Я хотел изучать анимацию еще со школы, но, как оказалось впоследствии, не был достаточно в ней хорош. Один инструктор поставил мне оценку «D» (что значит «Poor» – «Посредственно») по своему курсу и настоятельно порекомендовал подумать над тем, чтобы стать художником по текстурам. Мои текстуры ему понравились гораздо больше, нежели опыты с анимацией. Я внял его совету и понял, насколько он был прав. После выпуска из университета я получил шанс работать в Infinity Ward. И сейчас я уже старший художник в студии! Если бы я не прислушался к совету того инструктора, возможно, так никогда и не попал бы в игровую индустрию.

**? Как вы попали в Infinity Ward? Расскажите немного о компании.**
Попал довольно просто. Сделал отличное портфолио на последних курсах в университете, и студия Infinity Ward заинтере-







совалась моим творчеством. Я стал 29-м сотрудником компании! Это случилось накануне начала разработки Call of Duty 2. И так получилось, что я был одним из первых добровольцев на данном проекте. Сейчас в студии работают свыше 90 человек, и, знаете, мы все еще растем – набираем новых сотрудников. Хочу сказать, что Infinity Ward предлагает отличные условия и возможности для работы.

**? А чем вы занимаетесь в студии?**
Работал вплотную над Call of Duty 2, сейчас тружусь над Call of Duty 4: Modern Warfare. У Activision, нашего издателя, много различных студий-разработчиков, и не только мы в Infinity Ward работаем над сериалом Call of Duty. Когда я только пришел в студию, работал художником по окружению, но сейчас делаю практически все, за исключением персонажей. А главным на сегодня для меня является создание высокодетализированных моделей оружия и техники для четвертой части. Кое-что вы могли видеть в недавнем трейлере игры.

**? Насколько трудно было понять менталитет, нравы и жизненный уклад западной страны?**
Сложный вопрос. Первое различие между Штатами и Кореей – в размерах. США – огромная страна, с большим населением и хорошо развитым рынком. Но я выбрал Штаты не поэтому. Я решил переехать в Америку, чтобы иметь больше возможностей для учебы и работы именно в том направлении, в котором хотел. Но, на мой взгляд, в Южной Корее гораздо больше перспективы во многих других областях. В настоящее время моя родина бурно развивается. В обеих странах есть достоинства и недостатки, и мне кажется, что люди во всем мире во многом похожи, если они любят игры.

**? Хотелось бы вернуться в Южную Корею в будущем?**
Да, думаю, я обязательно туда вернусь. Моя искренняя мечта – стать профессором или инструктором компьютерного искусства в колледже или любом другом высшем образовательном учреждении в Корее и растить новое поколение игровых разработчиков.

**? А сами играете? Если да, то во что?**
Когда-то я был настоящим хардкорным геймером, но время идет и пыл тоже проходит... Раньше любил бодрые и напряженные игрушки – файтинги и шутеры, потом переключился на что-то поспокойнее – симуляторы и пошаговые стратегии. Сейчас я большой фанат Wii и Nintendo DS. Обожаю простые, но веселые игры – Wii Sport, Puzzle и Guitar Hero.

**? Какой этап создания игровых персонажей, техники, нравится больше всего?**
Сейчас, в эпоху перехода на next-gen, люди хотят видеть на экранах мониторов игровых персонажей, похожих на настоящих людей. Реализм правит бал! Поэтому я испытываю воодушевление, когда занимаюсь высокополигональным моделированием и снятием нормал-мап. Ну и, несомненно, очень важен исходный эскиз – он должен цеплять глаз!

**? Какими инструментами пользуетесь в работе?**
Моему рабочему компьютеру уже 2 года, но он считался очень мощным, когда его покупали. Я работаю с двумя мониторами. CRT (с электронно-лучевой трубкой) для проверки текстур и LCD (жидко-кристаллический) с лучшей контрастностью – для игр. Еще есть планшет Wacom 6x4. Ну и, разумеется, хорошие наушники – слушать музыку во время работы. Это обязательно.

**? А чем вдохновляетесь на новые подвиги?**
Обычно работами великих художников или просто самой жизнью... Я каждый день проверяю форумы и сообщества компьютерной графики в Интернете и сохраняю понравившиеся рисунки на жестком диске. И частенько пытаюсь освежить мозги чем-то новым.

**? Ради чего вы работаете? Для души? Или ради денег? Что побуждает к постоянному самосовершенствованию?**
Хороший вопрос. В первую очередь я работаю ради развития себя как личности, и только во вторую ради дохода. Я не работаю для души или для чего-то в таком духе. Душа – это лишь часть моей жизни, а не цель.

**? Если бы вы не попали в игровую индустрию, как сложилась бы судьба вне игр и вне компьютерной графики?**
Пожалуй, был бы обычным рабочим, который по вечерам режется в компьютерные и консольные игры. Я действительно очень люблю игры и компьютерную графику. И это чувство во многом и позволило стать мне игровым художником. СИ

### Один рабочий день из жизни Тхэ Хоон Ох

**8:45 –** Пробуждаюсь после крепкого сна
**9:30 –** Завтрак вместе с женой
**10:00 –** К этому времени уже должен быть в офисе
**10:30 –** Заканчиваю проверку электронной почты и интернет-сайтов
**10:30 ~ 12:30 –** В это время мне лучше не мешать! Я работаю...
**12:30 ~ 14:00 –** Большой перерыв на обед (ну или, как это любят называть в США, ланч) с друзьями по студии, игра в пинг-понг или в Street Fighter (в нашем офисе на кухне установлен настоящий аркадный автомат с игрой)
**14:00 ~ 19:00 –** Работа, работа, перерыв, работа, работа, перерыв, работа...
**19:30 –** Ужинаю дома, провожу время вместе с женой
**21:00 –** Порой занимаюсь накопившимися личными делами или делами по работе. Но обычно играю...
**02:00 –** Все еще играю или сижу в Интернете... но потихоньку собираюсь спать.

**(Тхэ Хоон Ох: Ребята, а я ведь и сам не знал, что моя жизнь настолько рутинна – легко описывается по часам и событиям – спасибо, что дали мне это понять!)**



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
BeyondDark@mail.ru

# DOKA:
## Путь длиной в 20 лет

Название DOKA хорошо известно геймерам постарше, с десятилетним (или больше) игровым стажем. Имя компании гремело в середине 90-х. Изданные и разработанные ею проекты – Total Control, «Схватка», «Противостояние» – были одними из первых отечественных игр, а уж о клавиатурном тренажере BabyType знают все, кто хоть чуть-чуть разбирается в компьютерах. В последнее время студия отошла в тень, и о ней почти ничего не было слышно. Недавний анонс нового проекта 10G заставил вспомнить о ней. Мы вышли на связь с Константином Шевчуком, техническим директором DOKA Studios. Константин отвечает за все, что связано с разработками и производством в компании. Настоящий ветеран отечественной индустрии, начинал еще в 1993 году тестером. Первые проекты, в которых принимал участие, – образовательные проекты LinguaMatch и BabyType, а также игры Mick, Black Zone, Total Control.

**? Приветствуем! DOKA Studios – это та самая легендарная DOKA, в середине 90-х выпустившая «Противостояние», «Русскую Рыбалку» и еще дюжину знаменитых российских проектов?**

Здравствуйте. Да, действительно, DOKA Studios – это дочерняя компания фирмы DOKA Media, правопреемницы компании DOKA. Ее деятельность началась в мае 1987 года, так что на днях мы будем справлять юбилей – 20 лет. Первую игру, которая называлась Selab, компания разработала и начала продавать в 1988 году. В том же году началась разработка Welltris, которая стала первой российской игрой, успешно изданной в США, Японии и Европе, где она вышла в 1989 году. Общий тираж немного не дотянул до миллиона экземпляров. С тех пор мы разработали и издали в России и за рубежом более сотни проектов.

Если говорить о наиболее известных наших достижениях, это проекты, которые я уже упоминал, а также Total Control – первая российская стратегия, успешно продававшаяся и в России, где она собрала все возможные призы компьютерных журналов и выставок, и в Европе; «Противостояние» – игра, тиражи коробочной версии которой не удалось пока превзойти ни одной другой российской товарке; локализации сериала «Чемпионат Ралли» (кстати, самая первая легальная локализация западной игры в России), «Схватка» и многие другие.

**? Что произошло с компанией за последнее десятилетие?**

Нужно, наверное, говорить не о десятилетии, поскольку на российском рынке DOKA активно работала вплоть до 2000-2001 года, когда вышли BabyType 2000, «Диггер 2000», «Морской бой Экстрим», а о последних семи годах. В это время мы несколько снизили активность в России, но продолжали разработки и лицензионную деятельность на зарубежных рынках. Мы не вкладывали деньги в крупные проекты, однако выпустили достаточно много собственных и заказных разработок. Многое из того, что мы сделали за это время, относится к категории так называемых казуальных игр, недорогих продуктов «импульсной покупки», рассчитанных на массового потребителя, а не на «упертых» игроманов. За это время в компанию пришли новые разработчики. Философия нашей студии – постоянно привлекать молодых и талантливых людей. Еще в 2000 году мы начали проект DOKA Studios (за 5 лет до официального образования компании) и приглашали к сотрудничеству начинающие команды разработчиков, талантливых студентов, школьников, которым мы предлагали бесплатные профессиональные консультации (технические, правовые, маркетинговые), помощь в реализации их задумок, а также участие в наших проектах. Некоторые из тех, кто у нас работает или работал когда-то, пришли к нам в возрасте 13-14 лет. Из известных в российской игровой индустрии людей могу назвать, например, Павла Ошарина (главный художник «Санитаров подземелий»), первым большим проектом которого был Total Control.

Что касается изменений, они чисто организационные. Основная философия осталась неизменной – разрабатывать и издавать проекты высокого качества, «умные», не перенасыщенные насилием. Мы с удовольствием работаем на заказ для крупных российских и зарубежных компаний и организаций, совсем не обязательно связанных с компьютерным бизнесом. И, наконец, мы все больше внимания уделяем продуктам для образовательного рынка, привнося в них технологические и дизайнерские наработки из игровых проектов.

**? А что сегодня представляет собой DOKA Studios?**

Если коротко – DOKA Studios занимается разработкой мультимедийных проектов (игровых, образовательных, презентационных), мультимедиа-технологий, изданием и продажами программных продуктов в России и СНГ, лицензированием и локализацией продуктов зарубежных разработчиков и издателей, лицензированием и продажами собственных продуктов и продуктов других российских разработчиков за рубежом. DOKA Studios – старейшая российская компания, работающая в этом секторе, которая дорожит репутацией.

**? Расскажите, какие проекты сейчас находятся в разработке?**

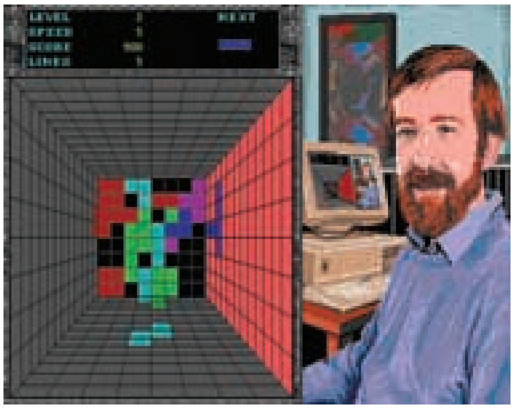
Во-первых, «пилотная» игра новой серии «Серьезные игры» – «Судоку Мастер». Будет и красиво, и с умом. Во-вторых, наш «флагманский» проект первой половины этого года – 10G. В-третьих, карточная игра покер, точнее, три ее самых популярных разновидности, с очень красивой графи-

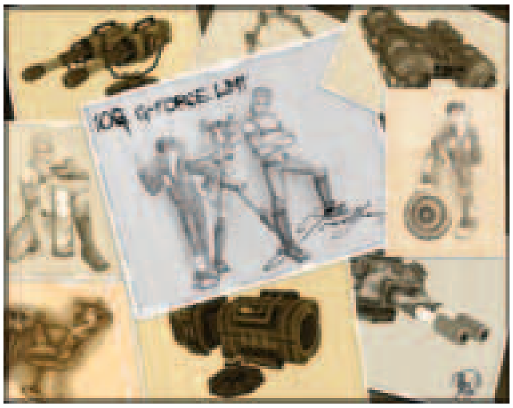
## DOKA: ИГРЫ

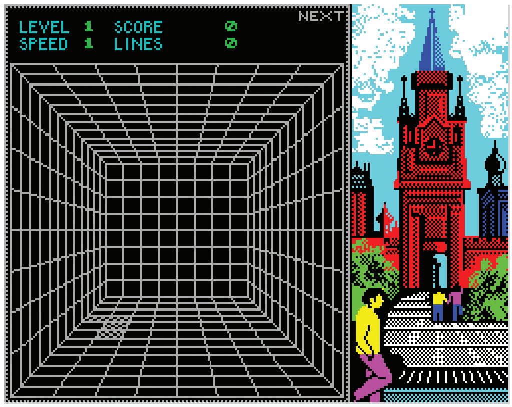
- **Selab (1988) – сокращение от «Семантический лабиринт» – первая игра студии, тренажер с элементами психологического тестирования. Игрок участвовал в «гонках» по лабиринту из коридоров и комнат некоего замка, выбирая путь по семантическим связям слов. Концепция была разработана специалистами психологического факультета МГУ, а программистом выступил Андрей Снегов, который позже участвовал в создании популярнейшей в свое время игры ShortLine.**
- **Welltris (1989) – главной утехой советских НИРС того времени был «Тетрис» и все его производные. Welltris (от англ. «well» – колодец, 1989) представлял собой трехмерную вариацию оригинала. В создании игры принимали непосредственное участие Алексей Пажитнов и Андрей Снегов. Вышла на всех платформах того времени: Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC, Macintosh, ZX Spectrum.**
- **«Противостояние» (1996; разработка питерской студии «Наши Игры», выходцы из которой сейчас работают в Fireglow) – стратегия в реальном времени, посвященная Великой Отечественной войне. Одна кампания, состоящая из 28 миссий, воюем на стороне СССР или Германии. Любопытно, что «союзников», обязательно присутствующих в почти каждой игре по Второй мировой, в «Противостоянии» нет. В начале 1998 года вышло дополнение под названием «Опаленный снег» с новыми миссиями, боевой техникой, зданиями и зимними пейзажами. Кстати говоря, «Противостояние» имеет мало общего с последующими проектами, выходившими под этим названием.**
- **«Русская рыбалка» (1997) – это настоящий, без преувеличения, культ многих россиян! Мультимедийный диск, объединяющий оригинальную игру для любого возраста и мини-энциклопедию. К слову, игра получилась на все времена, а у моего хорошего друга «Русская рыбалка» все еще стоит, и временами он не отказывает себе в удовольствии закинуть удочку-другую, называя все остальные, даже современные «рыболовные» игры бездушными.**
- **Total Control (1995) – несправедливо забытая стратегия. А ведь во многом она была первая – первый крупный российский игровой проект, первая российская стратегия в реальном времени, включающая все важнейшие элементы жанра, первое Гран-при фестиваля «Аниграф'96»...**
- **«Вьюга в Пустыне» – идейное продолжение Total Control. Выглядело многообещающе, его ждали, кто-то даже ставил по степени ожидания «Вьюгу в Пустыне» рядом со StarCraft... но, к сожалению, проект был заморожен на неопределенный срок. Константин Шевчук: «Не исключено, что мы вернемся к нему в скором времени. У нас сохранилось огромное количество материалов, большая часть из которых не устарела и сейчас, однако понадобится современный движок».**
- **«Схватка» (Clash, 1998; Разработка: Leryx Longsoft) – классическая пошаговая стратегия. Сказочный фэнтезийный мир Кархан, рисованная графика и дух легендарных Warlords. Игра получилась интересной и своеобразной, но, к сожалению, осталась в памяти лишь немногочисленных ценителей жанра.**
- **«Чемпионат Ралли» (1996) – локализация английской Rally Championship (Europress / Magnetic Fields). Отличная раллийная гонка по лицензии RAC Motorsport Division. 28 трасс, 6 лицензированных автомобилей (включая Subaru Impreza Turbo, Ford Escort Cosworth 4x4 и Proton Wira), мультиплеер на 8 игроков, игра по модему... Впоследствии «ДОКА» локализовала вышедшие продолжения – «Международный Чемпионат по Ралли» и «Чемпионат Ралли. Mobil 1».**


















**Продажи возросли только потому, что в стране стало больше компьютеров и немного больше денег. А структуры рынка программных продуктов в России до сих пор не существует, по качеству нынешние игры нередко уступают тем, которые выходили в период «становления».**

кой – авторская работа нашей художницы Кати Беляевой (тоже из серии «Серьезные игры»). Еще мы готовим к выпуску несколько сборников под общим названием «Игровой клуб». Из неигровых проектов – подборка разговорников для КПК (английский, немецкий, французский и т.д.), курс английского языка в шести частях.
В течение полутора лет появятся новый BabyType, несколько новых представительниц «Серьезных игр», новая версия LinguaMatch и римейк Total Control, который будут предварять один или два пилотных проекта, которые затем (частично или полностью) войдут в полную версию игры. Начало работ над римейком еще не определено, но мы обязательно им займемся.

**? Поподробнее о 10G. Как продвигаются дела? Расскажите о создателях игры. Есть ли среди них люди, участвовавшие в работе над «Противостоянием», «Третьим Римом» или «Русской рыбалкой»?**

Идея родилась, когда мы трудились над другим проектом. Очень хотелось реализовать имеющиеся технологические возможности. Предварительные расчеты продолжались несколько месяцев, за дело мы взялись в октябре прошлого года, закончить собираемся в конце мая – начале июня, но, возможно, сроки изменятся. Сейчас мы ведем переговоры об издании игры за рубежом, и, скорее всего, сроки релиза в России будут привязаны к выходу локализованных версий в Европе.
Из «ветеранов» в команде – я и наш дизайнер Борис Кулагин (кстати, у него и по его книгам по 3D Max учились и учатся многие из нынешних российских разработчиков). Ведущие программисты – Василий Молаев и Максим Ребров. Активное участие принял также Владимир Виноградов. Основные дизайнеры – Евгений Бакулин и Лиза Шевчук. Художник – Катя Беляева. Мы сделали ставку на технологию. Движок игры использует самые новые графические изыски. При таком подходе системные требования, конечно, могут взлететь до небес, но мы попытались при всей технологичности сделать игру доступной рядовым геймерам.

**? Как на ваш взгляд изменился российский игровой рынок за последнее десятилетие?**

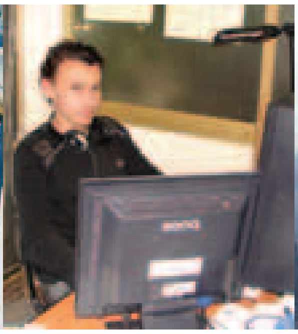
Он изменился мало, и не в лучшую сторону. Продажи возросли только потому, что в стране стало больше компьютеров и немного больше денег. А вот структуры рынка программных продуктов в России до сих пор не существует, по качеству нынешние игры нередко уступают тем, которые выходили в период «становления».
Хотя и сейчас попадаются неплохие игры, на фоне ширпотреба они просто теряются. Даже китайские и индийские разработчики превосходят нас по числу удачных (с точки зрения качества, а не финансов) проектов. Хотя это вы, наверное, слышали от всех ведущих разработчиков в последнее время. Из того, что мне нравится, пожалуй, отмечу только недавно вышедших «Санитаров подземелий». Не могу сказать, что мне по душе сама игра, но качество проработки я оценил. Как ярого фаната третьих «Героев» меня очень расстроила Heroes of Might and Magic V. Хотя сама игрушка получилась довольно красивой, играть в нее стало совсем неинтересно. Дополнение я так и не купил.

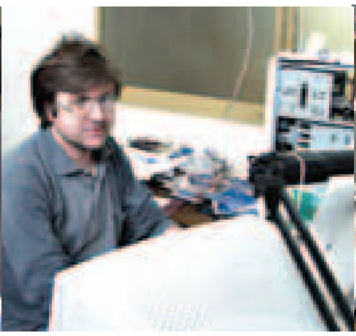
**? Каковы планы на будущее? Как будет развиваться DOKA Studios?**

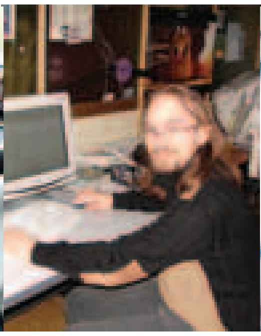
Только вперед. Мы будем активными участниками российского рынка, способствуя его становлению, искать и создавать новые каналы и методы продаж программных продуктов, предназначенных широкой публике, а также постараемся сохранить и по возможности укрепить позиции за рубежом. Из стратегических планов – перевести проект DOKA Studios на новый уровень, развивая продюсерское направление. Мы собираемся продюсировать проекты нескольких молодых команд и отдельных разработчиков. Также собираемся выводить на рынок новые бренды.

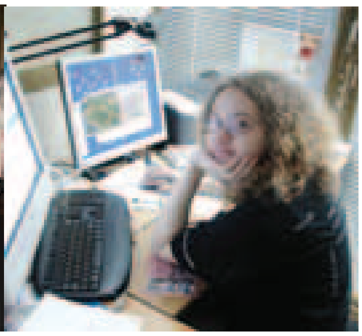
**Спасибо! От всей души поздравляем дружный коллектив «ДОКИ» с двадцатилетием работы в игровой индустрии! Это невероятный срок! Удачи Вам и успехов в будущем!** СИ

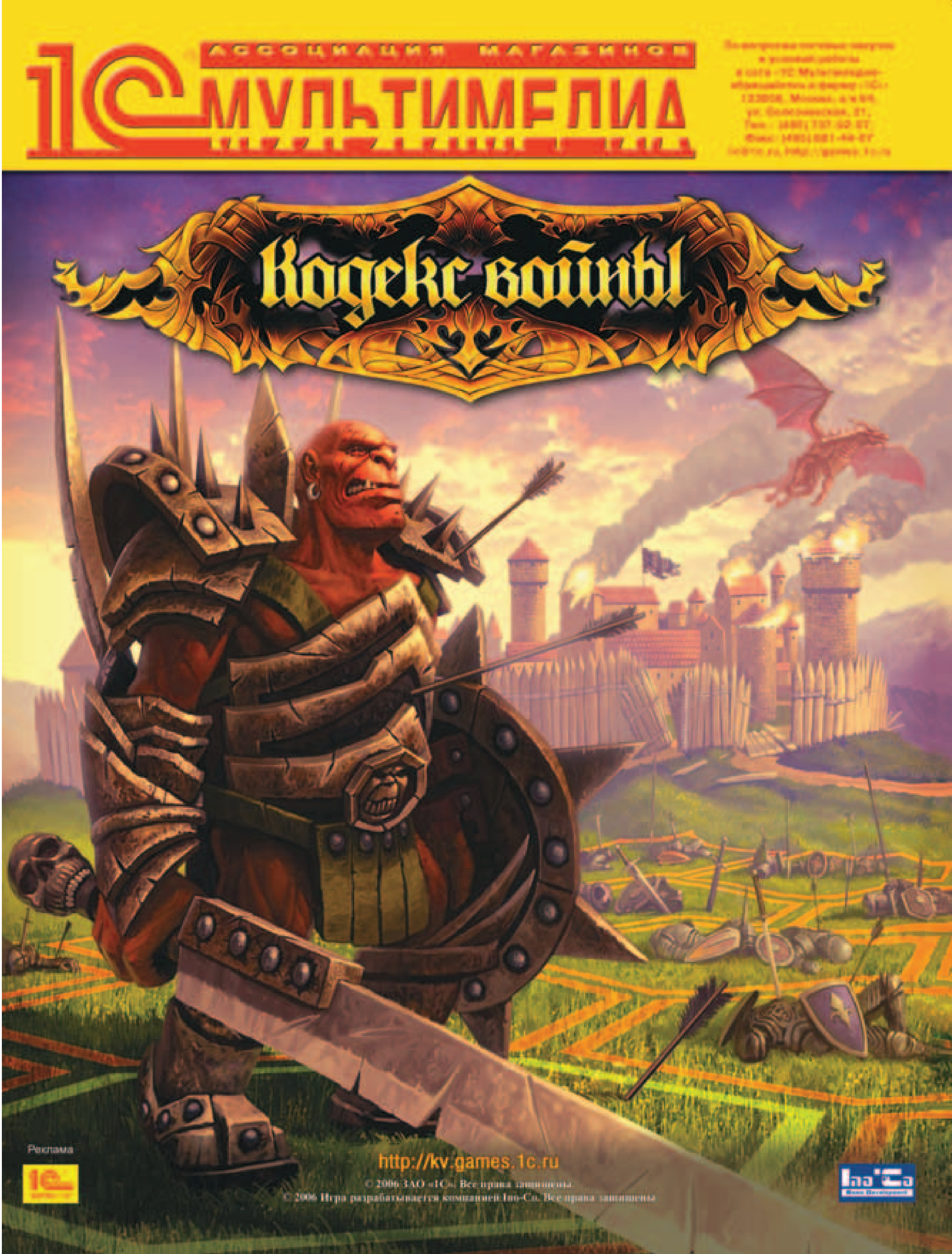











АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Кодекс войны
Реклама
http://kv.games.1c.ru
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены
Ino-Co

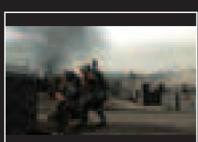
**ЧТО ЗНАЕМ?**
Первый оригинальный проект Electronic Arts для консолей нового поколения полностью посвящен совместной игре вдвоем.

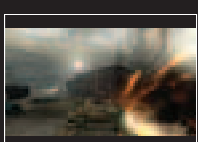
**ЧЕГО ЖДЕМ?**
Нового слова в жанре, совместных перестрелок, сбалансированного и увлекательного геймплея и достаточно сообразительного AI-партнера для игроков-одиночек.



# Army of Two

**ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА**









### ЧТО ЗНАЕМ?

Коктейль из двух популярнейших брендов. В Японии уже успела стать самой продаваемой игрой для PS3, но лишь 25-й среди всех игр о Гандамах.

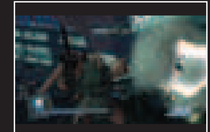
### ЧЕГО ЖДЕМ?

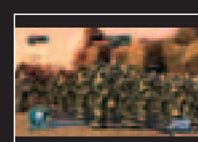
Полчищ гигантских человекоподобных роботов, методично превращающихся в металлолом. И, конечно же, изюминки в виде стратегического элемента и космических битв.

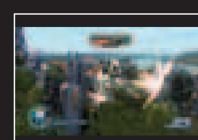
# Dynasty Warriors: Gundam

**ПЛАТФОРМЫ: PS3, X360 | КОГДА В США: ЛЕТОМ 2007 ГОДА**







**ЧТО ЗНАЕМ?**
Trading Card Game, использующая камеру PlayStation Eye. 30 карт идут в комплекте с игрой; за еще 80 предлагается платить отдельно.

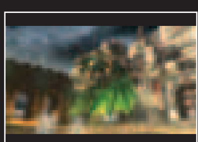
**ЧЕГО ЖДЕМ?**
Технологической демки PlayStation Eye. Нового определения слова «тщетность».

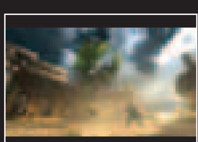


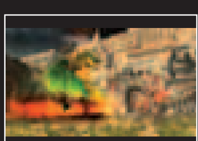

# Eye of Judgement

**ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В США: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА**











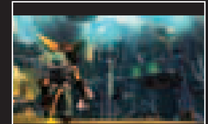
# Ratchet and Clank: Future Tools of Destruction

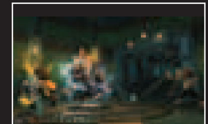
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В США: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА

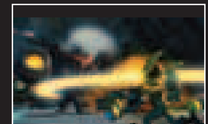
**ЧТО ЗНАЕМ?**
Рэтчет и Клэнк отправляются на очередное приключение. На сей раз им предстоит узнать тайну исчезнувшей расы Ломбаксов.

**ЧЕГО ЖДЕМ?**
Старой-доброй Ratchet & Clank – лишь более красивой, детализированной и интересной, чем на PS2.









### ЧТО ЗНАЕМ?

Blizzard долго водила всех за нос, порождая слухи о новой MMORPG, и неожиданно сделала самый громкий анонс этой весны: лучшая RTS всех времен и народов наконец-то получит продолжение!

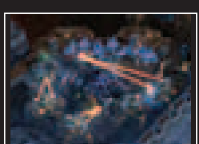
### ЧЕГО ЖДЕМ?

Яростных сражений трех рас на земле и в космосе, сногсшибательных видеороликов, сотен юнитов на одном экране и идеально выверенного баланса в сетевой игре.

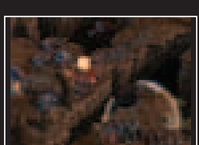



# StarCraft II

**ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО**











### ЧТО ЗНАЕМ?

Сюжетное продолжение боевика Джона Ву «Круто сваренные» с Чоу Юн-Фатом в главной роли. В эксклюзивном для PS3 коллекционном издании на диск с игрой поместится еще и вышеупомянутый фильм.

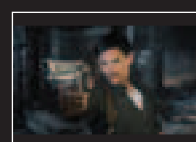
### ЧЕГО ЖДЕМ?

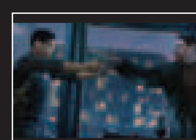
Зрелищного экшна с крайне интерактивным окружением и повсеместным использованием slo-mo.

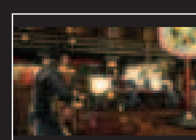
# Stranglehold

**ПЛАТФОРМЫ: PC, X360, PS3 | КОГДА: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА**









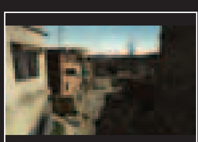
**ЧТО ЗНАЕМ?**
Исключительно онлайновый тактический шутер, продолжение известного сериала SOCOM. Игра поставляется с 5 картами, остальные придется приобретать в PlayStation Store.

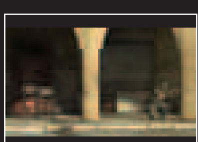
**ЧЕГО ЖДЕМ?**
Конкурента Battlefield: Bad Company.

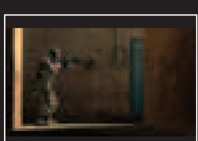


# SOCOM Confrontation

**ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА**











## ЧТО ЗНАЕМ?

Члены подпольного клуба миллиардеров наблюдают за боями без правил на особых аренах и делают миллионные ставки. А наш герой – всего лишь простой участник. Мясо.

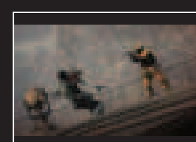
## ЧЕГО ЖДЕМ?

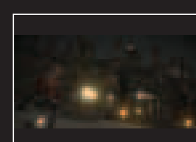
Жестокого экшна от третьего лица от создателей Project Gotham Racing. Мультиплеера на 16 человек и разнообразных уровней: подземных бункеров, заброшенных особняков, разрушенных войной городов и океанских лайнеров.

# The Club

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, X360 | КОГДА В США: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА







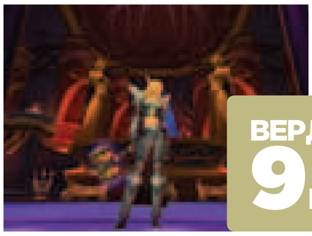
# Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

**ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.**

## PC

### World of Warcraft: The Burning Crusade



ВЕРДИКТ 9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing.MMO.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Blizzzard Entertainment

### S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ 9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first.person.freeplay
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

### Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ 9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность сделать из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembley

| Место | Название | Платформа | Жанр | Кто рекомендует | Номер с обзором |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | PC | shooter.first-person.freeplay | Александр Трифонов | №06(231) |
| 2 | World of Warcraft: Burning Crusade | PC | role-playing.MMO.fantasy | Владимир Иванов | №04(229) |
| 3 | Medieval 2: Total War | PC | strategy.historic | Александр Трифонов | №02(227) |
| 4 | Supreme Commander | PC | strategy.real-time.sci-fi | Олег Хажинский | №07(232) |
| 5 | The LOTR Online: Shadow of Angmar | PC | role-playing.MMO.fantasy | Алексей Барсуков | №09(234) |
| 6 | Command & Conquer 3: Tiberium Wars | PC | strategy.real-time.sci-fi | Александр Каныгин | №09(234) |
| 7 | UFO: Afterlight | PC | strategy.real-time.sci-fi | Олег Хажинский | №06(231) |
| 8 | Test Drive Unlimited | PC, Xbox 360 | racing | Ашот Ахвердян | №06(231) |
| 9 | Rainbow Six: Vegas | PC, Xbox 360 | shooter.first-person.modern | Ашот Ахвердян | №02(227) |
| 10 | Titan Quest: The Immortal Throne | PC | role-playing.action-RPG | Александр Каныгин | №08(232) |

## ПРИСТАВКИ

### God of War II



ВЕРДИКТ 9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть недобро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немудрено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: SCEA

### Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ 9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: role-playing.console-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

### Gears of War



ВЕРДИКТ 9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

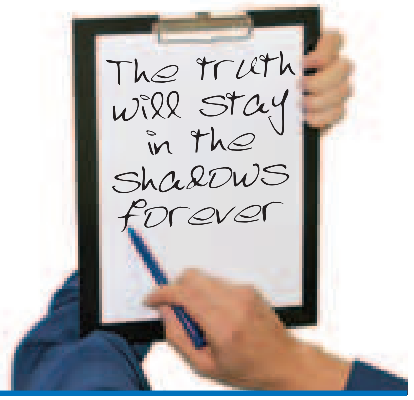
- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

| Место | Название | Платформа | Жанр | Кто рекомендует | Номер с обзором |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | God of War II | PS2 | action-adventure | Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat | №07(232) |
| 2 | Final Fantasy XII | PS2 | role-playing.console-style | Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик | №05(230) |
| 3 | Gears of War | Xbox 360 | shooter.third-person.sci-fi | Артём Шорохов | №01(226) |
| 4 | The Legend of Zelda: Twilight Princess | Wii | role-playing.action-RPG | Сергей Овчинников, Red Cat | №02(227) |
| 5 | Viva Pinata | Xbox 360 | strategy/special.virtual_life | Артём Шорохов, Red Cat | №02(227) |
| 6 | Okami | PS2 | action-adventure | Илья Ченцов, Марина Петрашко | №11(224) |
| 7 | Virtua Fighter V | PS3 | fighting.3D | Игорь Сонин | №08(233) |
| 8 | Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Xbox 360, PS3 | shooter.third-person | Игорь Сонин | №09(234) |
| 9 | MotorStorm | PS3 | racing.arcade | Игорь Сонин, Михаил Разумкин | №10(235) |
| 10 | Ratchet and Clank: Size Matters | PSP | shooter.third-person.sci-fi | Red Cat | №11(236) |

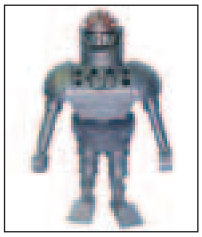
# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

**НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.**




## Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.com

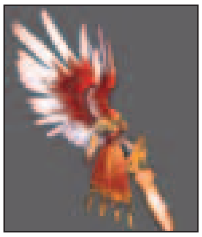


СТАТУС:
Вперед, мои протоссы!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Command & Conquer 3

На днях посещал радиостанцию «Говорит Москва», рассказывал о том, кто такие геймеры и почему с ними надо дружить. К моему удивлению, ведущие были очень хорошо настроены по отношению к компьютерным играм и не задавали дурацкие провокационные вопросы о зависимости и эскапизме. Домашние заготовки для дискуссий с горе-экспертами не пригодились. Неужели отношение к играм в обществе изменилось?

## Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

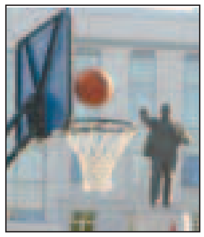


СТАТУС:
Жара, жара

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guild Wars
Spellforce 2: Dragon Storm

Забавная штука история. Чуть больше года назад я писал тему номера про «Героев», и она также сопровождалась спецом про вселенную Might and Magic. Только нынешняя статья – про совсем новый мир, все прежнее нагромождение научной фантастики и фэнтези отправили в утиль. Возможно, оно и к лучшему. Журнал наш с тех пор тоже изменился, а уж в какую сторону, вам должно быть виднее.

## Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

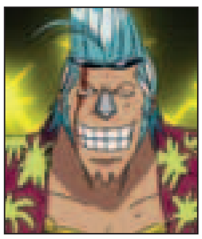


СТАТУС:
С миру по нитке

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
God of War II
Tomb Raider: Legend

Microsoft забанила в Live все прошитые приставки по серийным номерам. Режиссер из Гонконга приступил к съемкам телесериала по мотивам King of Fighters. Для XBLA готовится римейк оригинальной Prince of Persia, подогнанный под стилистику трилогии от Ubisoft. Разработчики Vib Ribbon ведут переговоры с Sony. Koei забацала Dynasty Warriors: Gundam с легендарным RX-178 в главной роли. Наконец, появились трейлер четвертого «Рэмбо» и открытая бета-версия Halo 3!

## Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Pop'n Music Fever!
Dance Dance Revolution

Обратите внимание на обновленную рубрику «Аркада», которая с этого номера возвращается в журнал на постоянной основе. В двух словах: мы подружились с хорошими людьми из компании «Волшебная игра» и теперь будем рассказывать о самых новых японских автоматах, только-только появившихся в России. В планах на этот год – аркадные версии Half-Life 2 и Far Cry, а также симулятор рок-группы DrumMania & GuitarFreaks V3.

## Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

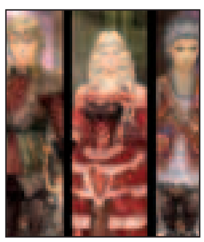


СТАТУС:
Кактус серебристый

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights 2
Ankh 2

По вечерам я крепко обнимаю мороженую курицу из холодильника – так немного легче жить в наступившей жаре. Голова соображает плохо. Как это герои Ankh в своем египетском пекле еще умудряются спасать мир и играть в футбол? Не понимаю... Хотя, послушаешь местные шутки – и начинаешь догадываться, что и на египтян жара тоже действует не лучшим образом. Стоп, разработчики – немцы... Глобальное потепление?

## Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Granado Espada

Который день уже покоряю Новый Свет дружной семьей. То есть осваиваю просторы Granado Espada (она же Sword of the New World: Granada Espada) в Pre-Open Beta Test. Правда, оказалось, что поколдовать над внешним видом персонажей пока никак нельзя – парики обещают привезти в будущем (да-да, по улицам шастает армия клонов). И вооружиться одновременно мечом и пистолетом моему файтеру удастся еще не скоро. Какая несправедливость!

## Илья Ченцов
chen@gameland.ru




СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Abe's Mission – Escape

В этот раз моя ретролопата стукнулась об удивительный артефакт – римейк Abe's Oddysee для ZX Spectrum 128K (это, напомню, 128 килобайт оперативной памяти). Графика и звук, конечно, пострадали при переносе, но игровая механика вполне соответствует прототипу. И режимы передвижения, и «переселение душ», и Gamespeak, и многочисленные секреты – все на месте. Братья Трофимчуки – молодцы!

## Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Фанат топоров

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Osu! Takakae! Ouendan 2
Saints Row

13 мая, прямо после участия в чемпионате по Wii-теннису, зашел в «Нет Лэнд», чтобы попробовать себя в непрофессиональном турнире по Soul Calibur III и совершенно неожиданно дошел до полуфинала. Странно – если во времена второй части выбором публики были Айви и Килик, то ныне заметное большинство играет за Мицуруги. А Астарота по-прежнему не ценят. Как показала практика, зря. Топоры – сила!

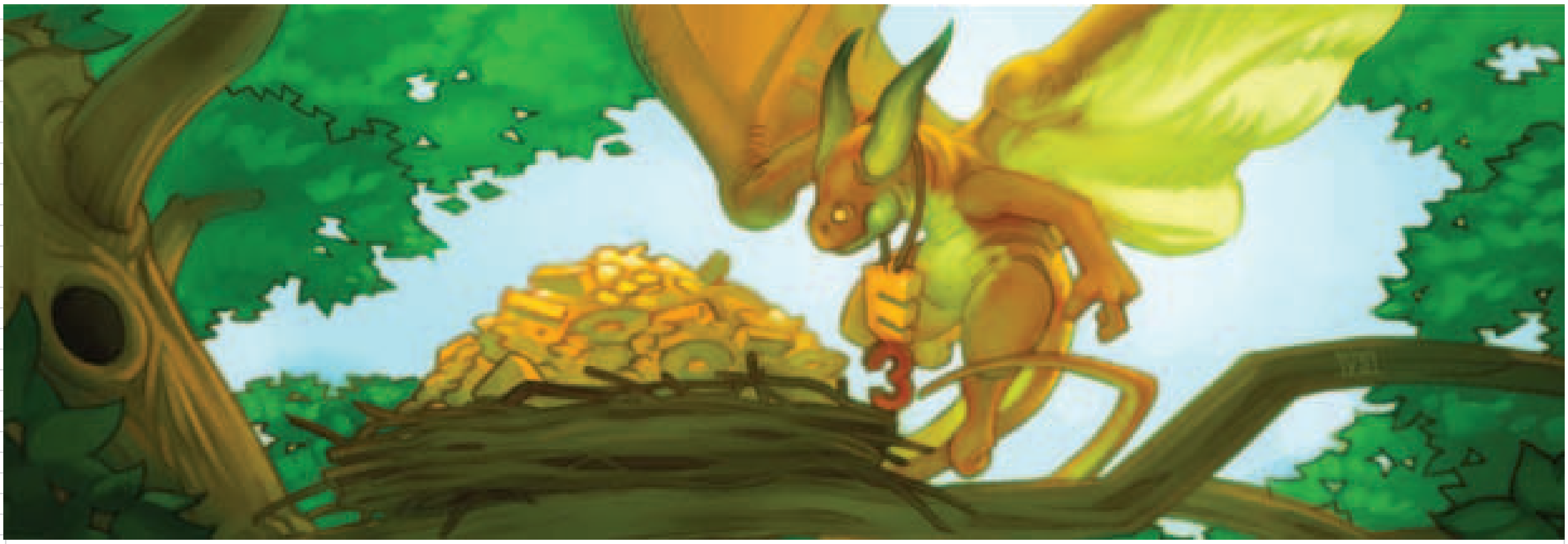
## Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Аналитик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Viva Pinata

Намедни Microsoft забанила десятки тысяч подписчиков Xbox Live за порочащие связи с пиратством. Жертвы такого поворота событий явно не ожидали и были застигнуты врасплох. Что не помешало многим тут же обратить внимание на PS3 и включить ее в список запланированных покупок. Проблема «во что играть на платформе от Sony» по-прежнему актуальна, но в данном случае здравый смысл уходит в подполье, уступая принципу «назло врагу».





**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

## ВЫБОР ЗРИТЕЛЕЙ

**Я ДОВОЛЬНО РЕДКО СМОТРЮ ТЕЛЕВИЗОР, ОДНАКО ТАК УЖ ВЫШЛО, ЧТО ПОСЛЕДНЕЕ «ЕВРОВИДЕНИЕ» НЕ ПРОШЛО МИМО МЕНЯ. НИ ДЛЯ КОГО НЕ СЕКРЕТ, ЧТО В ЭТОМ МАСШТАБНОМ КОНКУРСЕ НЕ УЧАСТВУЮТ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ПОПУЛЯРНЫЕ ИСПОЛНИТЕЛИ, А ЕСЛИ И ПОЯВЛЯЮТСЯ ТАМ – ПРОИГРЫВАЮТ; ЧАСТО – С РАЗГРОМНЫМ СЧЕТОМ. КАК ЖЕ ТАК?**

Несложно заметить, что зрители всех без исключения стран Европы руководствуются принципом «голосовать за соседей»; иногда – вопреки всякому здравому смыслу. Кроме того, их привлекают исполнители, которые чем-то выделяются на фоне остальных; опять же, к вокальным данным это имеет мало отношения. При этом профессиональные музыкальные критики отмечают, что победа на «Евровидении» отнюдь не способствует росту популярности на континенте. Выставившие высший балл страны не стремятся принимать у себя концерты нового героя. Полные залы собирают совсем другие исполнители.

Причина проста: в голосовании на «Евровидении» принимают участие люди, не являющиеся аудиторией музыкальной индустрии. Они не покупают компакт-диски, не ходят на концерты – ни копейки их денег не перепадает исполнителям. «Евровидение» для них – всего лишь большое и красивое шоу, а его участники – телеактеры и цирковые артисты, не музыканты. Кроме того, отправка голоса для зрителя ничего или почти ничего не стоит. В итоге зрители не чувствуют никакой особой ответственности и выбирают «лучших исполнителей» чаще всего по приколу. Им кажется, что стоит выключить телевизор, и все эти нелепо одетые и выкрикивающие слова на непонятном языке паяцы все равно исчезнут. Единственное, что останется в сухом остатке, – список стран-победителей (не исполнителей!), который еще несколько дней будет обсуждаться в выпусках новостей, и место проведения следующего конкурса; именно поэтому приоритет отдается «своим». Чарты продаж дисков – совсем другое дело. Человек, голосующий рублем, да еще и покупающий вещь для себя лично, гораздо тщательнее подходит к выбору. Во главу угла ставится удовольствие, которое будет получено от прослушивания музыки, а отнюдь не солидарность с соседями или желание выразить протест. Так что ресурсы, которые человек тратит на голосование (а это могут быть и деньги, и время, и интернет-трафик), и его близость к целевой аудитории определяют результат в куда большей степени, нежели объективные характеристики продукта.

В полной мере это относится и к игровой индустрии. Достаточно вспомнить последнюю церемонию Gameland Award, где в категории «Лучшая казуальная игра» победили «Танчики» – самая неказуальная игра из представленных. И это неудивительно, ведь в голосовании принимали участие читатели «СИ» и «РС ИГР», а отнюдь не скучающие офисные работники, основные потребители продукции такого рода. Успех Heroes of Might & Magic V в категориях «лучшая графика» и «лучшая сетевая игра» обеспечен не объективными достижениями в этих конкретных областях, а всеобщей любовью к проекту в целом. Уверен, что придумай мы номинации «Лучшие сюжетные ролики» или «Самая совершенная 3D-графика», она могла бы победить и в них.

У открытых голосований по поводу лучших игр есть еще один подводный камень. Далеко не факт, что принимающие в них участие геймеры вообще видели то, что выбирают. Зачастую голоса в поддержку того или иного проекта отдаются еще до того, как он поступил в продажу (или был выложен в торрентах)! Именно поэтому разного рода «читательским рейтингам» на сайтах в Интернете доверять бессмысленно. Даже самые недобросовестные журналисты хотя бы мельком изучают рецензируемую игру и ставят оценку более-менее объективно. Геймеры часто ориентируются только на название, жанр и скриншоты.

Не так давно крупнейший российский сайт об играх Absolute Games раскрыл данные обо всех пользовательских оценках – кто кому и сколько поставил. Это вызвало настоящий скандал в индустрии. Например, выяснилось, что работники одного крупного издателя дружно выставляли 1% проектам конкурента вне зависимости от их качества, и 99% – своим. Тем самым читательская оценка чужих игр незначительно (сайт AG берет не среднее арифметическое от всех голосов, а использует специальную формулу, почти не учитывающую крайние значения), но снижалась. В другом случае оказалось так, что разработчики столь же дружно опустили… игру, которую сами же сделали. Впрочем, куда интереснее то, что множество незаинтересованных посетителей – обычных геймеров – поступало так же. Если посмотреть на разброс голосов того же S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, видно, что наиболее популярны все те же 1% и 99%. Откуда они берутся? Одни геймеры намеренно стараются исказить среднее значение, другие знают лишь две оценки: «нравится» и «не нравится».

Что со всем этим делать? Когда зашла речь о читательских рейтингах игр на gameland.ru, которые могли бы затем публиковаться в журнале, я предложил следующий вариант: нужно не только отсекать крайние значения, но еще и проверять, насколько человек знаком с рецензируемой игрой. Например, можно задать такой вопрос: «Введите третье слово сверху в задании к первой миссии». Это отсекло бы львиную долю «протестного голосования», хотя и не помогло бы против фанатов. Стоило бы как-то запретить оценивать игры нелюбимых жанров или для платформ, которых у геймера нет. Впрочем, если увлечься введением все новых и новых «избирательных цензов», можно дойти до того, что рейтинг будет составляться исключительно авторами и редакторами журнала. А такой уже и так есть – официальные оценки «СИ». Другой более-менее объективный критерий – чарты продаж, голосование рублем. И все. Грустно? Да. Зато у игровой индустрии перед музыкальной есть одно важное преимущество: своего аналога «Евровидения» у нас пока, к счастью нет, и даже необъективные оценки в Интернете ставят все же геймеры, а не совершенно случайные люди. Как думаете, какую игру сочли бы лучшей телезрители?





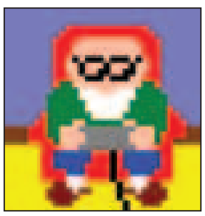
1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Похождения
Бравого Солдата
Швейка
• Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
• Искрометные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
• Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
• Новый взгляд на приключения знаменитого героя
К-Д ЛАБ
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Lazy Games. Все права защищены
© 2007 ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены. "QD Engine", "К-Д ЛАБ" и логотипы "QD Engine",
"К-Д ЛАБ" являются торговыми марками ООО "К-Д ЛАБ". Все права защищены
Реклама



**Илья «I-4» Ченцов**
chen@gameland.ru



## ХОРОШЕЕ ОТНОШЕНИЕ К РОБОТАМ



**К СОЖАЛЕНИЮ, МЕСТО ДЛЯ КОЛОНКИ, ПОСВЯЩЕННОЙ ИГРАМ С НЕОБЫЧНЫМИ БОЕВЫМИ РЕЖИМАМИ, ИСЧЕРПАЛОСЬ РАНЬШЕ, ЧЕМ Я УСПЕЛ РАССКАЗАТЬ О СВОЕМ ЛЮБИМОМ СИМУЛЯТОРЕ РОБОТА-ДИВЕРСАНТА – QUAZATRON. НА «СПЕКТРУМЕ» ВООБЩЕ БЫЛО НЕМАЛО ОТЛИЧНЫХ ИГР О НЕГИГАНТСКИХ РОБОТАХ, СКРОМНО СЛУЖАЩИХ ЛЮДЯМ. ХОТЯ НЕЛЬЗЯ СКАЗАТЬ, ЧТОБЫ ЭТИ ПРОЕКТЫ СТАЛИ ОСНОВОПОЛАГАЮЩИМИ ДЛЯ КАКИХ-ТО ЖАНРОВ ИЛИ КЛЮЧЕВЫМИ ДЛЯ ИНДУСТРИИ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, УДОСТОИЛИСЬ НЕПЛОХИХ РИМЕЙКОВ, ЧТО СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ О ПОПУЛЯРНОСТИ ЭТИХ ИГР В НАРОДЕ. СЕГОДНЯ МЫ ВСПОМНИМ СЕРИЙНЫЕ НОМЕРА ТРЕХ РОБОТОВ, ПОРАБОЩАВШИХ УМЫ ГЕЙМЕРОВ ВОСЬМИДЕСЯТЫХ.**

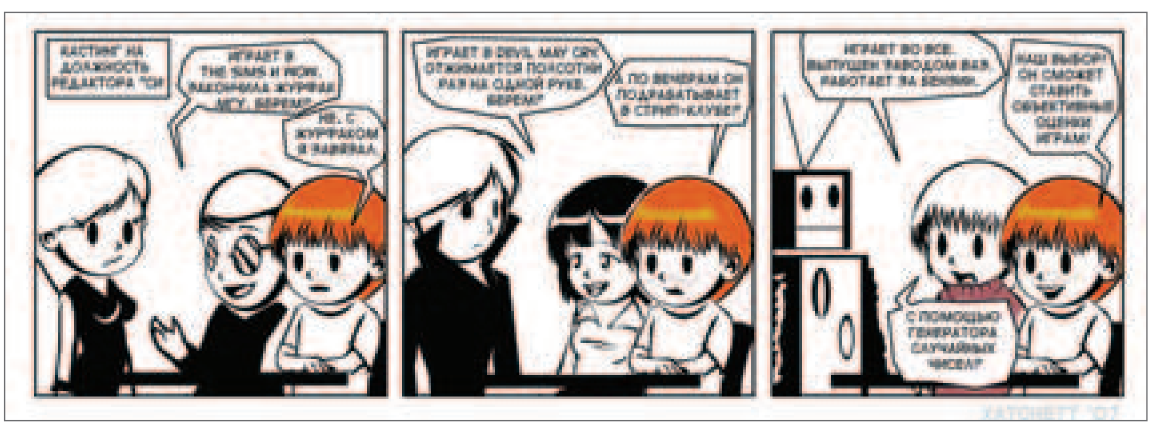
Итак, Quazatron. История робота KLP2, отправленного на борьбу с мятежными дроидами в подземный город на чужой планете. Помимо обычного лазера, герой был вооружен хитрым устройством под названием grapple unit. С его помощью KLP2 (или просто Клепто) мог вступить в ближний бой с любым вражеским дроидом, а победив, ассимилировать его электронные внутренности. Сражения в grapple-режиме выглядели очень правильно, создавая ощущение, что именно таким и должен быть смертельный поединок электронных разумов. На экране появлялся столбик из 12 блоков, к которым с двух сторон были подключены провода. Некоторые из них разветвлялись, другие сходились вместе, третьи заканчивались заглушкой, четвёртые инвертировали или усиливали входящий сигнал. Быстро проанализировав расклад сил, игрок выбирал, с какой стороны начать захват схемы – после чего начинался собственно поединок. Оба робота должны были за ограниченное время запитать как можно больше блоков, подключая к проводам энергетические капсулы. Естественно, у Клепто их поначалу было очень мало, однако в том-то и заключалась прелесть игры – победить умом, а не силой. Из захваченного дроида можно было с хрустом выдрать уцелевшие детали и установить себе новый движок, шасси и, разумеется, более мощную пушку. При этом требовалось соблюдать баланс между комплектующими и не ставить мощный мотор на слабую батарею. Кроме того, для борьбы с дроидами, оснащёнными оружием массового поражения, были нужны соответствующие щиты – которые тоже надо было с кого-то снять. Оформление игры было одновременно минималистическим и очень стильным. У дроидов, включая Клепто, не было даже ног – они передвигались, скользя по дорожкам своего абстрактного города. Внешне враги отличались только табличкой с названием, однако особенности поведения придавали им индивидуальности – мусорщики передвигались не спеша, охранные дроиды патрулировали по заданным маршрутам, а представители «интеллектуальной элиты» класса logic носились по городу, как угорелые. Кроме того, у самого KLP2 было лицо, по выражению которого можно было понять, в порядке он или вот-вот потеряет награбленные у врагов детали.

Справедливости ради заметим, что Quazatron не был стопроцентно оригинальным проектом – игра начала свою жизнь как порт игры Paradroid с Commodore 64, однако в Paradroid вражеских роботов можно было поглощать только полностью, а не по частям, а изометрическая графика автоматически сделала Quazatron в 1,125 раза круче коммодоровского прототипа.

С изометрических шедевров начинался и путь компании Rare, которая в спектрумовские времена была известна как Ultimate – Play The Game. Knight Lore и Pentagram эксплуатировали фэнтези-тематику, Alien 8 рассказывала печальную историю одинокого робота (название игры – его имя), наводящего порядок на космическом корабле, захваченном пришельцами (в основном заводными мышами). В 48 килобайтах разместились 128 комнат-головоломок, между которыми нашему механическому герою надо было перетаскивать некие вентили, чтобы привести в порядок систему жизнеобеспечения замороженных космонавтов, прежде чем корабль достигнет пункта назначения. Прыгать, прыгать и прыгать, причём в трёх измерениях (Марио, хоть и супер, всё ещё топтался в двух) – перескакивать через смертоносные яичные скорлупки (откуда в космосе страусы?), мгновенно поворачиваться на месте, прежде чем почва уйдёт из-под ног, подталкивать другие платформы в прыжке и использовать вентили как опору, в последний момент пряча их обратно «в карман». А ещё – управлять рободроидом, прыгая по подобию джойстика.

Увы, Rare нынче окучивает совсем другие грядки, а знамя Alien 8 подхватила компания Moonpod, последний проект которой, Mr. Robot, рассказывает похожую историю – только прыгучие задачки зачем-то разбавлены битвами в стиле JRPG.

Третья игра из сегодняшнего списка называется Worse Things Happen At Sea, и попала она в эту статью из-за своего названия и замечательной обложки. Под таким заголовком может скрываться всё что угодно – от мыльной оперы, действие которой происходит на круизном лайнере, до пробуждения Ктулху – однако факт, что название жутко интригует, бесспорен. Обложка подливает масла в огонь: в свете красного аварийного освещения мы видим одетого в матросский костюм робота, стоящего по колено в воде и отчаянно, пыша паром, пытающегося то ли откачать воду, то ли заткнуть пробоину. Сама игра, скажем прямо, выглядит не так впечатляюще, хотя посвящена именно этому – самоотверженным попыткам робоморяка C-droid не допустить затопления аварийной посудины, на которой он имел несчастье выйти в плавание. Хотя, в общем-то, какая разница, что происходит в игре, если она называется «На море бывает и похуже», а на обложке нарисован робот с усами?





* Каналы Wii/Канал диска
Все мои матчи на первом канале*
Wii™
РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ
Nintendo
wii.nintendo.ru



**Александр Суслов**
PR-менеджер, Snowball

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



## ПРОВОКАЦИОННАЯ РЕКЛАМА

**РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ РЕКЛАМА – ШТУКА ДОВОЛЬНО СТРАННАЯ. ЕСЛИ БЫСТРО ПРОЛИСТАТЬ ЛЮБОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ПОЛУЧИТСЯ ОДНОРОДНАЯ БУРАЯ КАРТИНКА. БОЛЬШИНСТВО РЕКЛАМНЫХ МАКЕТОВ МОЖНО СМЕЛО ЗАМЕНЯТЬ БЕЛЫМ ЛИСТОМ С НАЗВАНИЕМ ИГРЫ ШРИФТОМ TIMES NEW ROMAN И СЛОГАНОМ «ЭТО ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ ИГРА. ПОКУПАЙТЕ НАШУ ОЧЕНЬ ХОРОШУЮ ИГРУ» – ЭТО ГОРАЗДО ЗАМЕТНЕЕ ВЫДЕЛИТ ПРОЕКТ ИЗ МАССЫ ДРУГИХ. ДРУГОЙ НЕПЛОХОЙ СПОСОБ ВЫДЕЛИТЬСЯ ИЗ ТОЛПЫ – ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ПРОВОКАЦИИ. ТО ЕСТЬ, ВСЕ ТЕ ШОКИРУЮЩИЕ И ОСКОРБЛЯЮЩИЕ ПРИЕМЧИКИ И НАСМЕШКИ, КОТОРЫЕ КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНЫ ВСЕМИ УЧЕБНИКАМИ ПО РЕКЛАМЕ.**

Как, в нашем понимании, работает провокация? Все ее уловки можно обобщить в пять категорий:

**1) Воздействие на «болевые точки» общества**
В каждом обществе есть темы, над которыми смеяться, а иногда даже и просто их обсуждать, не принято. Надавив на болевую точку, мы наверняка получим какой-то сильный эмоциональный отклик. Например, для искренне верующих мусульман и христиан тема религии является неприкосновенной, и любые попытки пошутить над объектом культа будут приниматься в штыки. Хороший пример – датские карикатуры на Мухаммеда. Характерно, что мусульмане не смогли бы использовать карикатуры Христа в отместку, поскольку европейцы готовы на тему христианства нарисовать такое, чего не выдумает самый оголтелый ваххабит. Болевой точкой современной Европы является Холокост – именно карикатуры на тему евреев в газенвагенах ранят сильнее всего. Такие «болевые точки» – продукт общества и его истории. Поскольку игроки, даже самые хардкорные, живут все-таки в обществе, то они наследуют и все его чувствительные места.
Применительно к печатной рекламе использование «болевых точек» может выглядеть, как на первой иллюстрации. Человек листает журнал, видит нашу рекламу, глубоко возмущается и идет на митинг орать «Близзард – на костер». Его показывают по телевизору, и вот о нашей игре узнают еще 100 тысяч человек, которые журнал не читали. Очевидно, что игра будет четко вязаться с чем-то гадким – зато окажется у всех на слуху.

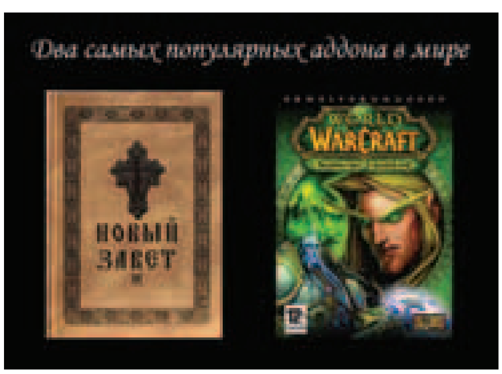
**2) Воздействие на человеческие комплексы и предрассудки**
Как доказал видный знаток греческих сказок Зигмунд Фрейд, каждый человек обладает внушительным собранием неудовлетворенных желаний и комплексов. Так вот, использование чего-то запретного, непристойного может очень даже сильно взволновать общественность. Поясню на примере: взять вот хотя бы онанизм – никто с трибуны войну мастурбации не объявляет, никто не собирает комиссий по борьбе с ней, однако покажите мне того, кто не возмутится, увидев рекламу с намеком на рукоблудие? Сладость запретного плода и оторопь наиболее ханжеских слоев общества – очень действенный прием, который вовсю используется со времен слогана «между мной и моими джинсами ничего нет».
Можно открыть любой глянцевый журнал – продолжатели дела Кельвина Кляйна там встречаются через страницу. Что до игровой практики, в декабре прошлого года мы выпускали «Бесконечное путешествие», которое переводили почти полгода и за которое очень боялись. Игрушке к моменту русского релиза исполнилось неполных восемь лет, жанр квестов давно и бесповоротно помер, в общем, хана. Помочь беде был призван рекламный постер. Он породил волну обсуждений и возмущений в Интернете, которые постепенно свелись к одному вопросу: «мальчик или девочка?» (рис. 2)

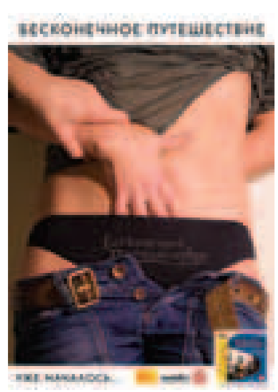
**3) «Голые бабы»**
«Тема сисек» в играх будет востребована всегда. По крайней мере, до тех пор, пока большинством игроков остаются особи мужского пола переходного возраста. Однако и тут возможны варианты – эльфийки в бронебикини, на мой взгляд, что-то там возбуждать могут только у южных корейцев. С другой стороны, ничто так не привлекает, как красивое женское тело. Творчество режиссеров Тинто Брасса и Эндрю Блейка может быть здесь отличным маяком. Правда, творчество это предназначено исключительно для совершеннолетних, что создает некоторые трудности. Но их можно избежать, как, например, на прилагаемом эскизе (рис. 3).

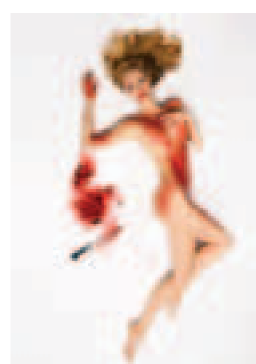
**4) Юмор**
Самый дешевый, но и самый мозгозатратный вариант. Все что нужно – написать хохму на листе бумаги. Совсем хорошо, если шутка будет скандальной. Допустим, не так давно случился ливано-израильский конфликт. Допустим, есть некая игра про войну в пустыне. Готовим для нее рекламу со следующей речевкой: «Семитской заразе скажем «нет» – да здравствует мощь ливанских ракет!» Или: «Бей семитов Аллаху неверных – будешь в раю в числе первых!»

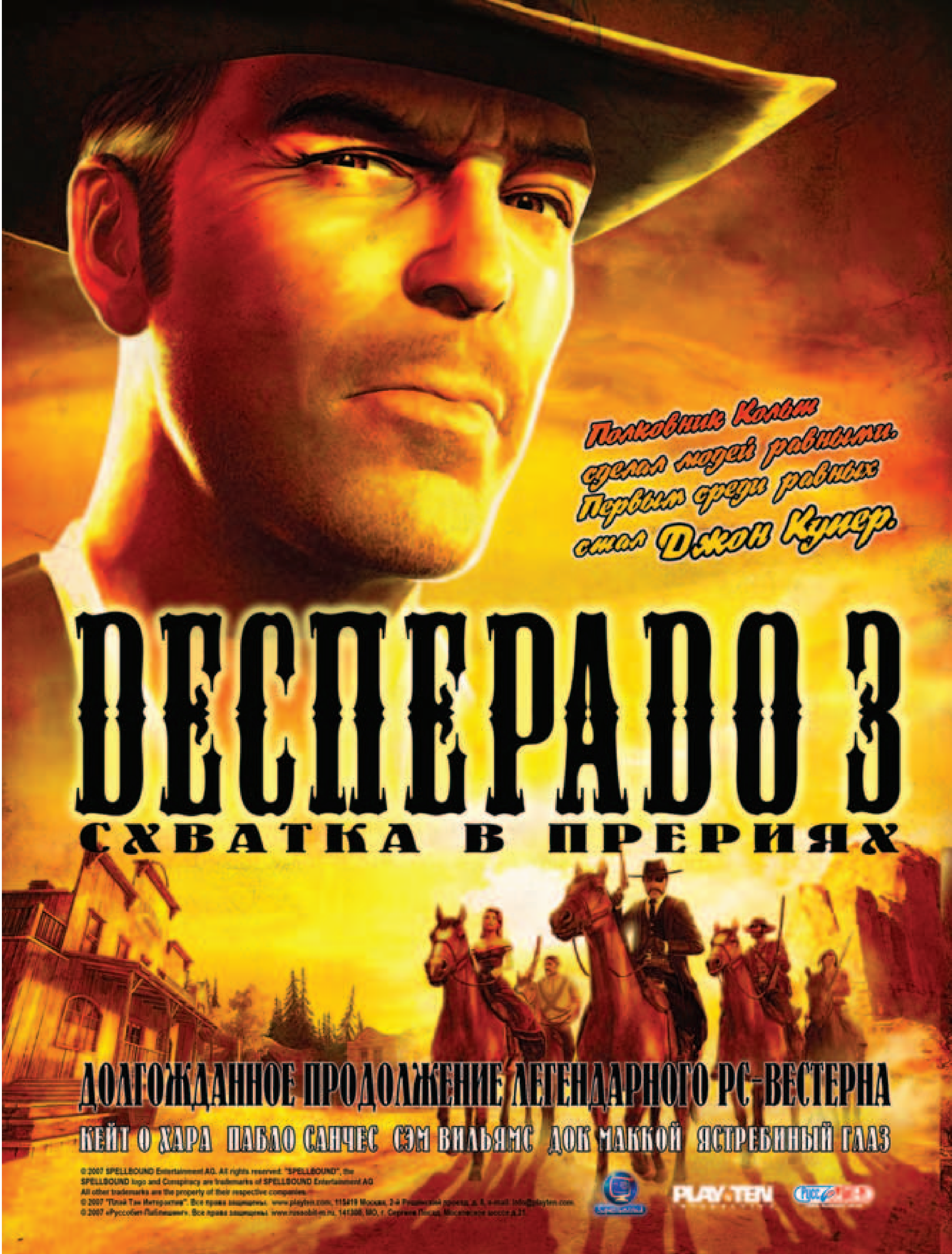
**5) Оскорбление**
Самый грубый и далеко не самый действенный способ. Примеры привести довольно сложно, потому что напрямую оскорблять покупателя в России пока как-то не принято – видимо, потому что убивать в подъездах собственных домов у нас перестали относительно недавно. В декабре прошлого года мы от всей души поглумились над игроками, ждущими локализацию The Longest Journey. Мы состряпали несколько пресс-релизов, в которых сообщали о намерении изувечить игру как Бог черепаху, подмазать журналистов стриптизершами и о многом другом. Это было прямое оскорбление лучших чувств фанатов игры, но зато топики с обсуждением нашей локализации заняли первые строки интернет-форумов.

Главная опасность для рекламщика – переступить черту болевого порога. Саечку за испуг покупатель простит, но пинок в пах – извините, уже нет. Важно не только не штамповать бездарные «креатиффы», но и не погружаться в пучины пошлости и зауми. Надеюсь, маркетинговые люди российской игроиндустрии, включая меня самого, когда-нибудь этому научатся.





Полковник Кольт сделал людей равными.
Первым среди равных стал Джон Купер.
ДЕСПЕРАДО 3
СХВАТКА В ПРЕРИЯХ
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО PC-ВЕСТЕРНА
КЕЙТ О ХАРА ПАБЛО САНЧЕС СЭМ ВИЛЬЯМС ДОК МАККОЙ ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ
© 2007 SPELLBOUND Entertainment AG. All rights reserved. "SPELLBOUND", the
SPELLBOUND logo and Conspiracy are trademarks of SPELLBOUND Entertainment AG
All other trademarks are the property of their respective companies.
© 2007 "Плэй Тен Интерактив". Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com
© 2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru, 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21.
PLAY TEN

# ЛИНЕЕЧНЫЙ КОНКУРС

Настало время подвести итоги конкурса, проведенного нами совместно с компанией «Бука». Напомним, чтобы выиграть фигурки эльфийки, нужно было прочитать рассказ про игру, найти ошибки, и прислать их с объяснениями. Приводим рассказ с неточностями, помеченными красным.

Да понимаешь, я тут наткнулся на классную японскую онлайновую ролевушку – Lineage II. Ну и, как говорится, попал... Там всё просто. Выбираешь одну из шести рас – люди, светлые эльфы, тёмные эльфы, тролли, орки или гномы. Потом тип персонажа (маг или воин), внешность, и ты в игре! Поначалу в прокачке персонажа очень помогают квесты, проходя которые можно легко набирать уровни. Но до настоящих высот можно прокачаться только в компании с друзьями, убивая монстров. Самое же интересное начинается, когда вступаешь в клан. Меня вот взяли в один из самых сильных кланов сервера, так у них каждый день походы на рейд-боссов! В качестве вознаграждения за успешный рейд можно получить уникальное оружие или бижутерию. Например, мне недавно достался Меч Антараса. Раз в две недели на каждом сервере проходят осады, на которых самые сильные кланы сервера сражаются за девять замков. Владелец замка в числе множества бонусов получает возможность вырастить своего собственного дракона и летать на нём по окрестностям мира Адена. Я попробовал – дух захватывает! Для одиноких игроков развлечений тоже хоть отбавляй – можно рыбачить, делать ставки на скачках и в местном казино или, например, участвовать в олимпиаде. Ну а местные богачи могут себе позволить даже такую роскошь как личный транспорт (ездовые драконы) или жилье, прикупив себе домик в любимом городе. Графика в Lineage II на высшем уровне. Локации, монстры, персонажи героев – всё просто идеально. А на то, как прыгает тёмная эльфийка, можно смотреть бесконечно! Кроме того, в новом апдейте в этот замечательный фентезийный мир добавят остров динозавров. Так что мне пора, динозавры ждать не будут!

1. Lineage II – корейская MMORPG, а не японская.
2. Тролли – к счастью, NC soft, как и редакция «СИ», считает, что тролли не могут быть кавайными, а значит им нет места в игре!
3. Квесты, проходя которые можно легко набирать уровни – в отличие от многих других MMORPG, здесь квесты скорее испытание, чем способ заработать/прокачать персонажа. Есть квесты, которые необходимо выполнить для продвижения в игре, но вряд ли это будет приятной или захватывающей прогулкой.
4. Уникальное оружие в игре только одно (два – с Интерлюдии), но с боссов они не падают. Исключение – всего десяток очень сильных боссов, которые могут выронить уникальные сережки-колечки, которых, честно говоря, штук по 100 на сервере, что лишает их реальной уникальности.
5. Меч Антараса – такой меч просто не существует. Антарас – дракон, какой вообще меч, о чём вы?!
6. Можно рыбачить, делать ставки на скачках или, например, участвовать в олимпиаде – многие усомнятся в таких возможностях, но, кроме казино, все это правда есть!
7. Личное жилью многократно обсуждалось, но так и не было реализовано. Хотя в некотором виде это присутствует в игре – кланы могут покупать себе холлы, которые дают множество бонусов, но не являются жильём.
8. Прыгает тёмная эльфийка – к сожалению, прыгать нельзя, хотя за прыгающую эльфийку многие отдали бы всё, что угодно.



## Победители:

| | |
|---|---|
| Дмитрий Шалунов | (Москва) |
| Токарь Сергей | (Москва) |
| Морев Максим | (Москва) |
| Арутюнян Арсен | (Ростов-на-Дону) |
| Фефелов Владислав | (Москва) |
| Полещук С. | (Москва) |
| Димитриев Владимир | (Украина) |
| Саярова Эльвира | (Москва) |

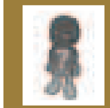


Новая встреча
со старой
любовью.
Ф.И.О.
Лара Крофт
Параметры
98-52-90, шатенка
Род занятий
Расхитительница
гробниц
Стаж работы
10 лет
Lara Croft
Tomb
Raider
Anniversary
P.S. Вооружена и локализована
ND Games
BINK VIDEO
NVIDIA
eidos
© Eidos Interactive Ltd., 2007. Разработчик Crystal Dynamics, Inc. Издатель Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics является зарегистрированным товарным знаком Crystal Dynamics Inc. Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Group of Companies. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территоарии Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



# Игровая музыка

## ЧАСТЬ 1: ЗА СЦЕНОЙ



Автор:
Дмитрий Посиделов
http://pasya.livejournal.com

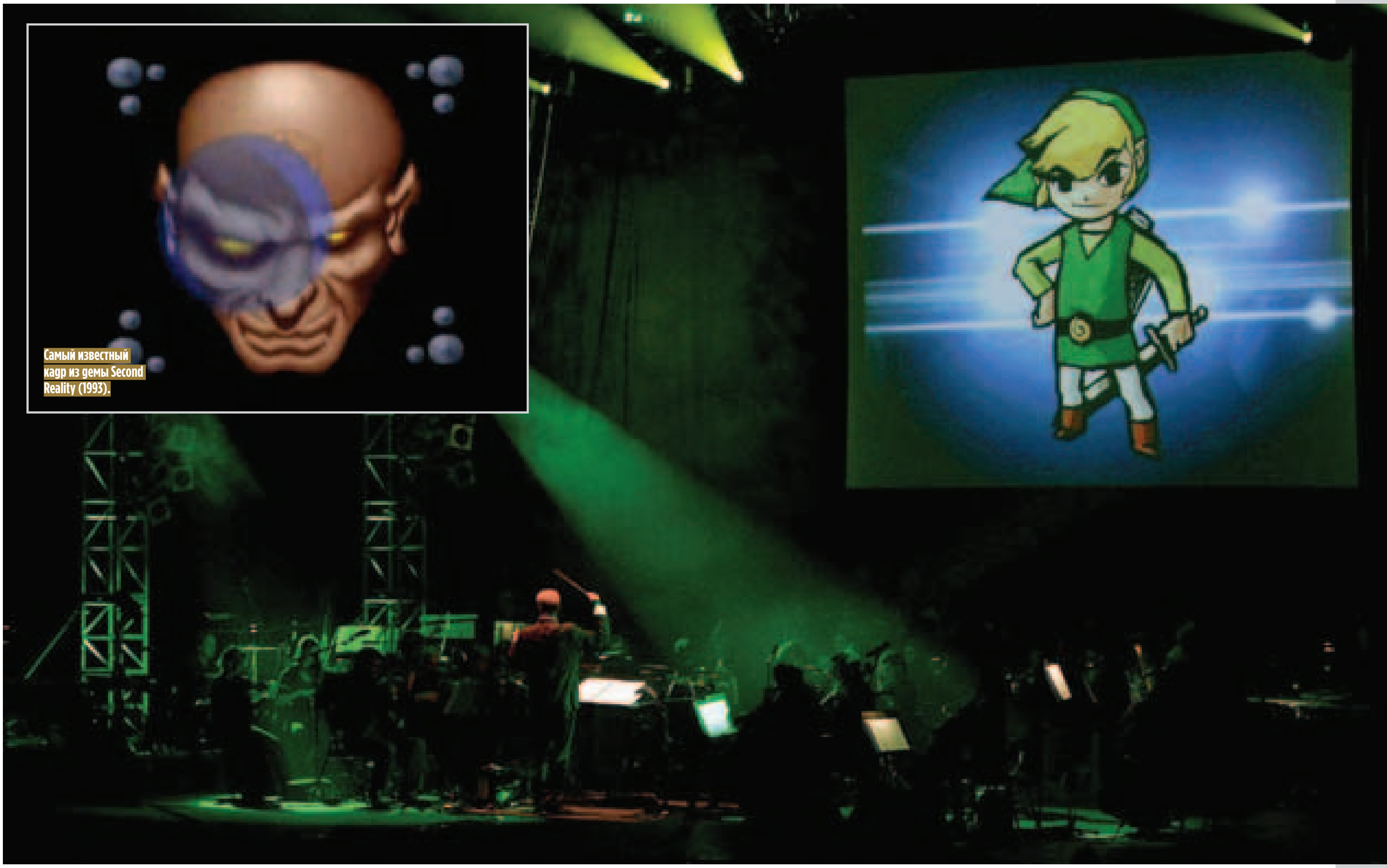
Имена композиторов встречаются на страницах игровых журналов крайне редко, а ведь именно эти люди зачастую ассоциируются с той или иной игрой. Вот один пример: японский композитор Акира Ямаока написал музыку ко всем частям знаменитого survival horror от Konami, Silent Hill. Теперь попробуйте назвать ещё кого-нибудь из команды разработчиков? Полагаю, на этот вопрос ответят только самые преданные поклонники сериала. Ямаока, правда, весьма яркий пример – без упоминания о его таланте не обходится ни один материал о Silent Hill. Имена же таких композиторов, как Нобуо Уемацу, Джереми Соул и Джеспер Кид, и вовсе вынесены в список особенностей проектов, над которыми они работали. О виртуозах игровой музыки, героях прошлого года и потенциальных создателях хитов 2007 года – читайте в нашей статье. Мы разделили ее на три выпуска: в первом расскажем, с чего начинался путь многих сочинителей мелодий, аранжировок и песен, а также подведем итоги прошлого года, во втором – поговорим о японцах и их особом подходе к музыке, а в третьем – о сольных карьерах мастеров, а также обратим внимание на самые яркие проекты года нынешнего.

### Кое-что об истоках

Почему же упоминания о композиторах если и встречаются, то, как правило, сводятся к одному предложению в конце обзора игры? Ответ на этот вопрос лежит на поверхности: саундтреки игр трудно назвать



Amiga и Commodore 64 — сцена зародилась на этих машинах.



Самый известный кадр из демы Second Reality (1993).

оригинальными, ещё реже им подходят определения «превосходный» или «гениальный». Нехватка хорошего музыкального сопровождения – такая же частая беда, как отсутствие более-менее «внятного» сюжета. Некоторые разработчики до сих пор считают, что увлекательная фабула их детищу ни к чему – завлекать должен геймплей. И если «старые» проекты действительно строились по такому принципу в силу слабой технической оснащённости игровых платформ, в современной индустрии подобный подход вызывает только улыбку, хотя встречаются проекты-исключения, которым и отсутствие сюжета не помешало добиться успеха. Так же обстоят дела и с музыкой: эта важнейшая составляющая любого интересного проекта не воспринимается большинством создателей всерьёз. Стоит ли удивляться, что имя сочинителя проскальзывает в прессе только тогда, когда плоды его работы превосходят все ожидания?

У каждого игрового композитора собственная история. Кто-то целенаправленно бомбил студии письмами, чтобы получить шанс проявить себя, кто-то серьёзно нуждался в любой работе, а кто-то получил её по воле случая и незаметно прижился в индустрии.

Но двадцать лет назад, в эпоху двухмерной графики и неестественных «писклявых» мелодий, путь многих будущих творцов лежал через демосцену: создание демонстрационных программ («демок» или «демов»). Этот вид независимого компьютерного искусства зародился в середине 80-х годов с появлением домашних компьютеров Commodore 64 и Amiga, которые отличались от «персоналок» широкими мультимедийными возможностями. Демки представляют собой анимационные ролики с музыкальным сопровождением, и основное их назначение – поразить зрителя высочайшим качеством картинки и фантастической оптимизацией (размер демосцен составляет считанные мегабайты, а порой и килобайты. Самые маленькие демки имеют размер 4 Кбайт, 10 Кбайт и 64 Кбайт). Говоря языком, понятным геймеру, демка – это что-то вроде скриптовой сцены, да и создается из такого же материала: программного кода, моделей, текстур, музыки. Единственное отличие демок от игр – они не интерактивны и, кроме того, многие геймеры никогда не ви-



На вопрос, зазвучит ли его музыка в экранизации Hitman, Джеспер Кид отвечает: «Я не вправе говорить об этом». Интересно, что бы это означало?



1

**The Elder Scrolls IV: Oblivion и Prey**

Сейчас эти два саундтрека являются одними из лучших в карьере Джереми Соула, одного из самых известных и уважаемых композиторов и симфонистов. Несмотря на все достоинства, музыка Соула немного однообразна, а стиль от проекта к проекту почти не меняется. Тем не менее Джереми очень любят, ведь он одним из первых начал писать симфоническую музыку для игр и вывел ее на новый уровень качества. Все работы Джереми продает через собственный онлайновый сервис www.directsong.com.



2

**Shadowgrounds**

Кинематографичная электроника от бывшего трекерщика из Финляндии Ари Пулкинена. В саундтреке много дарк-эмбиента и ударных экшн-треков, часть из которых записаны при участии гитариста металл-группы Lordi. Сайт композитора: www.aripulkkinen.com.



3

**Scratches**

Хоррор-адвенчура «Шорохи» от независимой аргентинской студии Nucleosys Digital Studio получила соответствующее музыкальное сопровождение от композитора-минималиста с мрачным псевдонимом Cellar of Rats. Заунывная оркестровка с угрожающими звуками здорово нагнала страху. Диск с музыкой можно заказать на сайте www.cellarofrats.com.




4

**Bully**

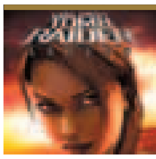
Саундтрек в стиле фанк для очередного скандального проекта от Rockstar Games написал мультиинструменталист Шон Ли. Он сам сыграл на тромбоне, флейте и саксофоне и добавил к этому немного электронных звуков. Получилось интересно. Записанного материала набралось на 100 композиций, и все они звучат в игре, а для официального саундтрека Шон отобрал 26 лучших. Все подробности на www.shawnlee.net.



5

**Red Steel**

Авторитетный игровой портал IGN назвал саундтрек к Red Steel лучшим для игры на Wii. Композитор-электронщик Том Салта записал его при участии перкуссионистов из группы «Тайкоза» (Taikoza) и японских оперных певцов. Саундтрек продается только через iTunes. Сайт композитора: www.tomsalta.com.



6

**Tomb Raider: Legend**

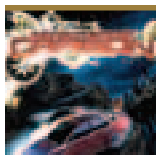
Работа Троелза Фолманна, выпускника IT-университета Копенгагена, получила самые престижные награды в области игровой музыки и интерактивных технологий. Crystal Dynamics возродили знаменитый бренд, а Троелз, переосмыслив музыку предшественников, выдал отличный саундтрек, который одновременно напоминал оригинальные темы Tomb Raider и в то же время был совершенно новым и разносторонним. Здесь сплелись воедино этно-электроника, оркестр, а также хор, исполняющий песни на гэльском языке. Сайт композитора: www.deffmute.com.



7

**Gothic 3**

Впервые за историю «Готики» Кай Розенкранц записал саундтрек с симфоническим оркестром и хором (до этого вся музыка создавалась на персональном компьютере). Саундтрек вышел не только на CD, а также на DVD в формате Dolby Digital 5.1. О размахе работы можно судить по специальному сайту: www.gothic3soundtrack.com.



8

**Need for Speed: Carbon Original EA™ Score**

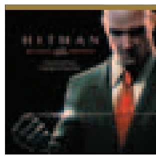
Гоночный сериал NFS всегда славился хорошей музыкой, но, начиная с NFS Hot Pursuit 2, шестой части, ее перестали писать специально для игры: Electronic Arts лишь лицензировала готовые композиции у различных групп и исполнителей. Положение изменилось только к девятому выпуску — NFS Most Wanted, для которого в довесок к лицензированной музыке оригинальную написал Пол Линфорд (фильм «Угнать за 60 секунд»). Композитором NFS Carbon выступил Тревор Моррис, который до этого был помощником знаменитого кинокомпозитора Ханса Циммера («Последний самурай», «Пираты Карибского моря»). Тревор Моррис написал заводной электронно-оркестровый саундтрек с использованием национальных японских инструментов. Официальный сайт: www.trevormorris.com.



9

**Dreamfall: The Longest Journey**

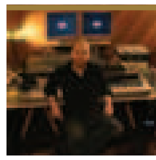
Полностью оркестровая дорожка по эмоциональности и композиционно не уступает музыке знаменитой киносаги «Звездные войны». Впрочем, Леон Виллет (www.leonwillett.com) и не скрывает, что является большим фанатом Джона Уильямса.



10

**Hitman: Blood Money**

Мощная смесь симфонического и электронного звучания удовлетворила вкусы фанатов Хитмана, несмотря на новый подход к использованию музыки в игре. Если раньше композиции создавались специально для каждой миссии, то теперь мелодии просто чередуются и частенько надоедают. Но в официальном альбоме на первой половине диска выстроились оркестровые дорожки, а на второй электронные, так что слушается он как единое произведение.



11

**Splinter Cell: Double Agent**

В поисках композитора канадская студия Ubisoft Montreal далеко ходить не стала и нашла его в родном Монреале Майкла МакКанна, который с играми до этого дела не имел, но с заданием справился успешно. В «Двойном агенте» Майкл продолжил традицию, которую начал Амон Тобин в Splinter Cell: Chaos Theory: записал саундтрек с живыми музыкантами. В отличие от Амона, чья музыка была от начала и до конца агрессивной (многослойные барабаны, пронзительные звуки), Майкл задействовал мелодичную электроакустическую гитару (например, миссия в Исландии), а местами погрузился в эмбиент (Нью-Йорк). Отдельно его творение не выпустят из-за излишней продолжительности (три часа). Зато лучшие композиции бесплатно распространяются на www.behaviormusic.com.



12

**Halo 2 Volume Two**

9 ноября 2004 года – важная историческая веха, так как именно в этот день вышел саундтрек к Halo 2, ставший самым продаваемым за всю историю игровой музыки. Но композиторы Мартин О`Доннел и Майкл Сальватори нарочно придержали часть сочиненного материала и опубликовали второй том лишь в прошлом году. Музыкальный стиль сериала изменений не претерпел, ведь качественная оркестровая музыка всегда в почете.

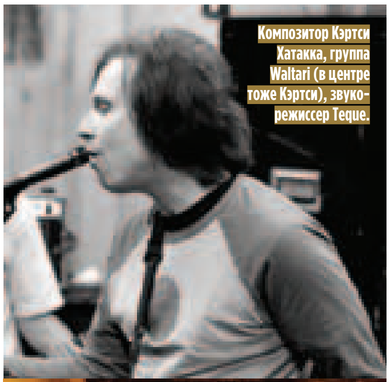
## Лучшая игровая музыка 2006 года

Из соображений беспристрастности мы не стали составлять чарты, определяя для того или иного саундтрека четкую позицию, а лишь привели список из наиболее интересных работ. Именно поэтому здесь нет разделения на американских и европейских композиторов или компьютерные и консольные проекты. А о лучших японских проектах мы поговорим отдельно.

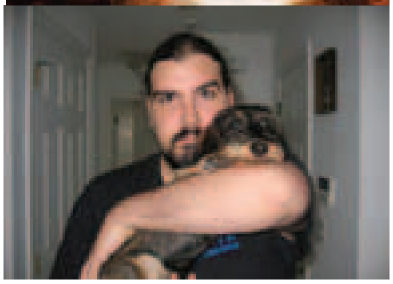
дели их своими глазами. В широком смысле, демосцена (или просто «сцена») – это понятие, которое объединяет культуру «сценеров» – программистов, художников и музыкантов.
Неотъемлемой частью демосцены была трекерная сцена. В демках повсеместно использовалась трекерная музыка, которую также отличал очень маленький размер. Трекерная композиция совершенно не похожа на обычный музыкальный файл. Это не сплошной аудиопоток, а модуль, содержащий фрагменты звуков (сэмплов) и информацию, когда и в какой последовательности эти звуки проигрывать. Создаются они в специальных музыкальных программах – трекерах (самую первую программу-трекер написал сотрудник компании Electronic Arts в 1987 году для компьютера Amiga), а трекерщиками, соответственно, именуются музыканты, которые с этими программами работают, творя при этом настоящие чудеса. В самых первых композициях можно было использовать одновременно только четыре низкокачественных звука, но некоторым хватало и этого, чтобы включить в них, например, гитарные партии или какие-нибудь реплики, ловко подражая настоящей «живой» музыке.
Трекерные мелодии писались и просто для души, поэтому были очень распространены как отдельный вид творчества. А ещё опыт трекерщика очень помог тем, кому предстояло писать звуковое сопровождение к играм на консолях NES и Mega Drive, так как на них тоже накладывались чудовищные ограничения.
С появлением демосцены долгое время не утихал спор, что же круче – сцена или игры? В середине девяностых, когда демки начали появляться на PC, вопрос разрешился сам собой: сцена на много лет опередила игры (и в дальнейшем никогда не отставала от них). Она также оказала колоссальное влияние на индустрию в целом: подавляющее большинство демосценеров нашли работу в игровых студиях, а некоторые демогруппы сами занялись созданием игр.
Легендарная финская демогруппа Future Crew, создавшая на PC демы Unreal и Second Reality (найти их можно на сайте scene.org), ушла со сцены и основала компанию Remedy, ответственную за культовый экшн Max Payne (2001). Их дебютом стали автогонки Death Rally (1996), саундтрек к которым написал Purple Motion, также бывший участник Future Crew. Это была его последняя трекерная работа, созданная ещё под влиянием демосцены, после чего он занялся исключительно игровой музыкой и сольной карьерой. К слову, в Future Crew входил ещё один известный музыкант Scaven. Он остался верен демосцене, но в то же время не побрезговал и развлекательными проектами – его трекерные композиции (а также таких известных трекерщиков, как Эндрю «Necros» Сега и Александр «Siren» Брендон) звучат в Unreal (1998).
Считается, что именно Финляндия подарила сцене самых талантливых людей (демосцена – преимущественно европейский вид искусства), в том числе и музыкантов. Но это вовсе не означает, что в других странах не было своих героев. По мнению Бьёрна Линна, известного композитора (сериал Worms) и в прошлом активного демосценера, наибольшего успеха добился датчанин Джеспер Кид, который вместе с друзьями по демогруппе Silents DK устроился в компанию Sega. Позже он перебрался в США, в то время как друзья основали студию Io Interactive и разработали экшн от третьего лица Hitman: Codename 47 (2000). Они пригласили Джеспера написать к нему саундтрек, и с тех пор имя этого модного композитора является визитной карточкой сериала Hitman и других проектов класса AAA.
Демосцена была главным поставщиком талантов для игровой индустрии, но со временем всё изменилось. Те, кто серьёзно отождествлял себя со сценой, стали ею жить и не оглядываться на игры: организовывать демосценерские мероприятия (демопати) и разрабатывать коммерческие демы. Сейчас, когда игровая индустрия разрослась до невероятных размеров и бюджетов, издатели и разработчики могут позволить себе даже кинокомпозиторов и музыкантов с мировым именем, способных, ко всему прочему, рекламировать их игры. Так что среди сценеров «выжили» сильнейшие. СИ

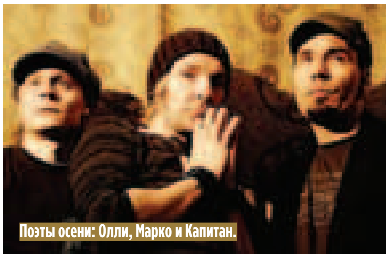
## Вся правда о Max Payne

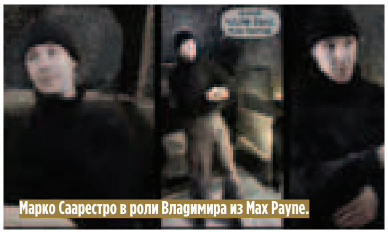
**Хотя Max Payne разработали демосценеры, всю основную музыку к игре написал музыкант, ничего общего не имевший ни со сценой, ни с индустрией. Это Кэртси Хатакка, лидер известной финской рок-группы Waltari, основанной в Хельсинки в 1986 году, — очень талантливая и неординарная личность, прекрасный вокалист, поэт, музыкант и шоумен. Сочиняя, он игнорирует все условности, смешивая совершенно разные стили, такие, как хэви-металл, кантри, поп и многие другие. В 2001 году, после 15 лет непрерывной деятельности, участники Waltari решили отдохнуть, так как изрядно друг другу надоели. Кэртси не мыслил ни минуты без творчества, поэтому принял предложение друзей из Remedy помочь со звуковым сопровождением. Результат, как вы знаете, оказался ошеломляющим, саундтрек номинировался на награду Британской Академии кино и телевидения (BAFTA), а главная тема стала одной из самых узнаваемых композиций. Кроме Кэртси и его помощника Киммо Каясто, над звуком (а также над музыкой для всех трейлеров, показанных на E3) работал Теро Костерма, известный на демосцене, как Teque. Но и это еще не все! Самым интересным получился саундтрек к Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003), но отнюдь не только потому, что Кэртси превзошел сам себя, написав еще более эмоциональную музыку. Дело в том, что Сэм Лейк, сценарист игры, попросил своего друга Марко Саарестро написать заглавную песню. Дальнейшая история уже переросла в легенду: Марко прочитал поэму Лейка, вдохновился и ночью, сидя на кухне с гитарой, написал Late Goodbye, которая стала настоящим хитом и прославила только что созданную группу Poets of the Fall на весь мир. Кроме Марко, который пишет и исполняет песни, участниками POTF являются джазовый гитарист Олли Тукиайнен и электронный музыкант Маркус «Капитан» Каарлонен, в прошлом известный трекерщик.**
**Но этим заслуги POTF перед Remedy не ограничиваются. Так, например, Маркус занимался продюсированием саундтрека Max Payne 2 и выступил специалистом по звуку, а вот Марко мы можем видеть и слышать в первой части! Он подарил свое лицо персонажу по имени Владимир, а также озвучил сериалы Address Unknown и The Void, которые постоянно крутятся по телевизору на протяжении всей игры. Но самое забавное, что для Max Payne Марко нарисовал комикс про «капитана Бейсбольную биту», да не просто нарисовал: его персонаж – пародия на Маркуса. Финляндия — маленькая страна. Сейчас группа работает над третьим по счету альбомом и ведет переговоры с Remedy о записи песни эксклюзивно для Alan Wake. Все самые свежие новости можно найти на www.poetsofthefall.com и www.poetsofthefall.ru.**


Композитор Кэртси Хатакка, группа Waltari (в центре тоже Кэртси), звукорежиссер Teque.






Поэты осени: Олли, Марко и Капитан.


Марко Саарестро в роли Владимира из Max Payne.

# Игровая индустрия



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко

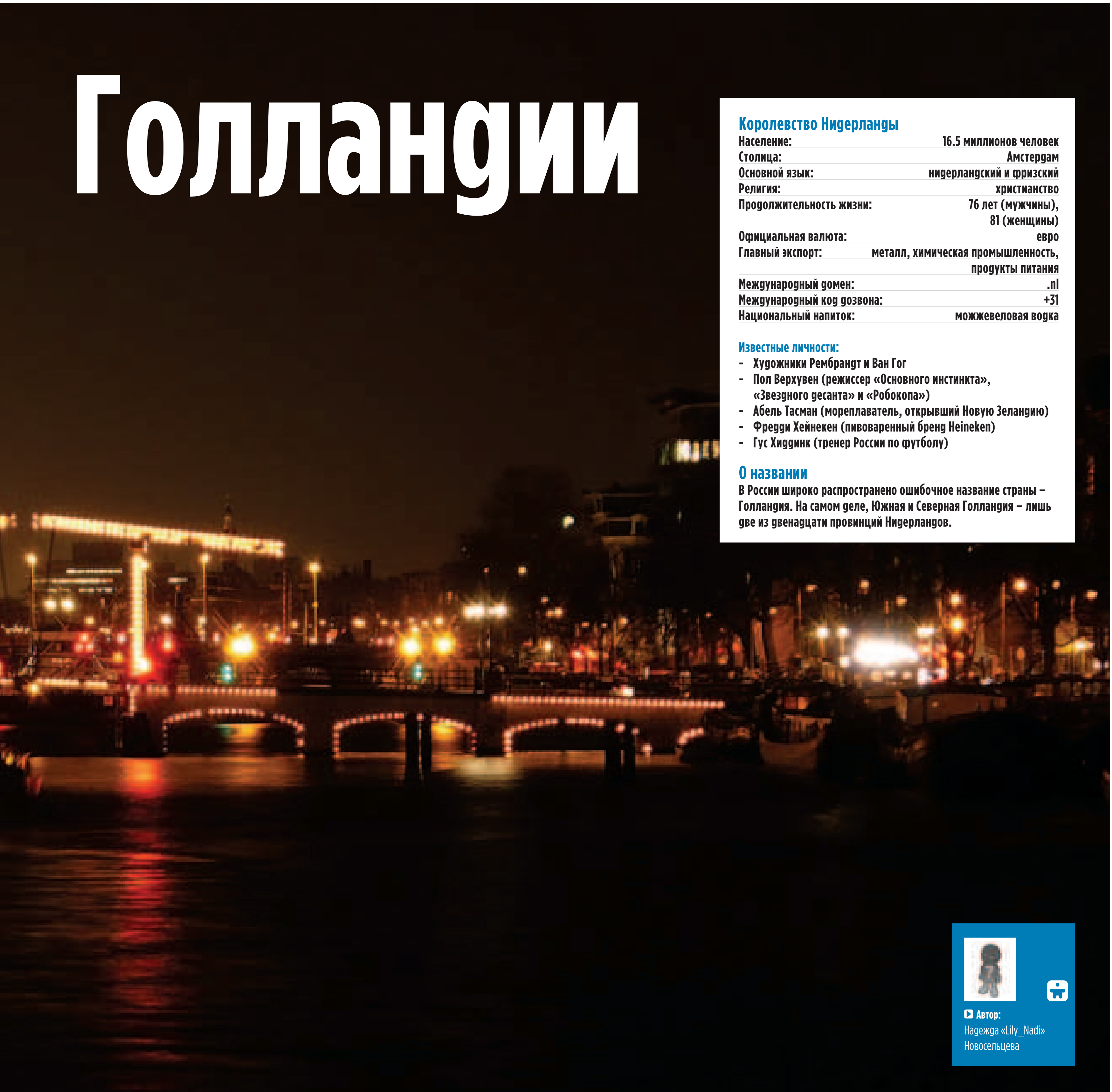
**Dromen bevrijden mensen.**
**Мечты освобождают людей.***

Королевство Нидерланды, или Голландия, – удивительная страна. Родина красивейших тюльпанов, вкуснейшего сыра, ветряных мельниц и кломпенов – деревянных башмаков, которые изготавливаются средневековым способом только здесь.

И люди в ней живут удивительные. Свободомыслящие и в то же время – очень собранные и организованные. Все всегда обдумывают заранее, но без чопорности, присущей, например, соседям-немцам. Неугомонные живчики (любимое средство передвижения в Голландии – велосипед), но при этом совсем не бешеные.

А вот игровой индустрии как таковой в стране почти что нет. По продажам и объемам рынок Нидерландов находится на уровне средней европейской страны. Голландцы не так одержимы играми, как те же японцы, у них нет таких традиций, как у британцев, большинство из которых выросло вместе с ZX-Spectrum, их правительство не жалует игры в качестве общенациональной отрасли, как во Франции или Канаде (где субсидии в индустрию доходят до 100-300 млн долларов в год). Но в то же время им есть чем гордиться.

* здесь и далее высказывания, взятые из голландских календарей и переведенные Натальей Ван Гелдер. «Страна Игр» благодарит Наталью за любезное разрешение на их публикацию и за помощь в подготовке материала.



# Голландии

**Королевство Нидерланды**

| | |
|---|---|
| Население: | 16.5 миллионов человек |
| Столица: | Амстердам |
| Основной язык: | нидерландский и фризский |
| Религия: | христианство |
| Продолжительность жизни: | 76 лет (мужчины), 81 (женщины) |
| Официальная валюта: | евро |
| Главный экспорт: | металл, химическая промышленность, продукты питания |
| Международный домен: | .nl |
| Международный код дозвона: | +31 |
| Национальный напиток: | можжевеловая водка |

**Известные личности:**

- Художники Рембрандт и Ван Гог
- Пол Верхувен (режиссер «Основного инстинкта», «Звездного десанта» и «Робокопа»)
- Абель Тасман (мореплаватель, открывший Новую Зеландию)
- Фредди Хейнекен (пивоваренный бренд Heineken)
- Гус Хиддинк (тренер России по футболу)

## О названии

В России широко распространено ошибочное название страны – Голландия. На самом деле, Южная и Северная Голландия – лишь две из двенадцати провинций Нидерландов.

Автор:
Надежда «Lily_Nadi» Новосельцева

В Голландии несколько крупных игровых студий (в первую очередь Guerilla Games, известная на весь мир благодаря Killzone), один издатель европейского уровня (Playlogic) и тысяча независимых студий с самыми безумными названиями. Вы только вслушайтесь в эти имена: Three Little Witches, Eximion, Codeglue, Brainsmash Interactive, PutPixel, Organic Vector, Little Chicken, Lunagames... Число сотрудников очень невелико даже по меркам Европы – всего 5-7 человек, и занимаются они играми для КПК, мобильников и Интернета.

В киберспортивных соревнованиях голландцы то и дело занимают призовые места, обыгрывая большинство европейцев и уступая лишь бойцам из Южной Кореи, Америки и Германии. В стране очень популярны командные игры, в частности Counter-Strike и Unreal Tournament 2004, не обделена вниманием и Warcraft III.

Словом, для голландцев компьютерные игры – это не многомиллионная индустрия с жестокими правилами ведения бизнеса, а одна из прекрасных возможностей выразить себя в творчестве, занимаясь любимым делом.

### Закон и порядок

**Законодательство в стране очень интересное и своенравное, как, впрочем, и все остальное. Хотя в стране легализованы легкие наркотики, травка и район красных фонарей, во многом закон в стране очень жесткий. К примеру, недавно проходила новость, что Guerrilla Games всерьез готовилась к поездке в США, чтобы собственноручно испытать виды вооружений и записать звуки выстрелов для Killzone 2. На такой шаг студию подвигло голландское законодательство, по которому использовать оружие, даже в мирных звукозаписывающих целях, на территории Нидерландов запрещено.**









# CRAZYFOOT GAMESTUDIO

**B.V. Verlengde Tolweg 2**
**2517 JV The Hague**
**http://www.crazyfootgames.nl**

**De grootse reis is de reis naar binnen.**
**Самое долгое путешествие – это путешествие внутрь себя.**

CrazyFoot Gamestudio – молодая независимая игровая студия, основанная в 2004 году тремя ветеранами развлекательной индустрии. История проста: сперва они работали над проектами Sony, Eidos и Take-Two, а потом решили открыть свое дело. Офис компании расположен в Гааге, городе, где живет королева Нидерландов Беатрикс, а также находятся все посольства других стран, Верховный суд Нидерландов и международный суд ООН. Первый проект студии – Eurocops, шутер на движке Serious Sam, вышел в январе 2006 года (в России проект локализовала и издала «1С» под названием «Полиция Европы: Спецподразделения»).

В роли бойца спецподразделения GSG-9 (Grenzschutzgruppe 9 – немецкий отряд по борьбе с терроризмом), NOCS (итальянский спецотряд), группы «Альфа» или SAS (Special Air Service – легендарный британский спецназ) мы боролись с врагами Евросоюза в городах Франции, Германии, Великобритании, Испании, Италии и России.
Почти не замеченная игровой прессой и покупателями, Eurocops с треском провалилась, и сейчас студия сосредоточила усилия на разработке новой экшн-игры для приставок нового поколения и PC. Подробностей, равно как и издателя, у будущей игры, пока нет.



## PLAYLOGIC

**Concertgebouwplein 13**
**1071 LL Amsterdam**
**http://www.playlogicinternational.com**

**Etiketten plak je op flessen – niet op mensen.**
**Этикетки ты приклеиваешь на бутылки – не на людей.**

Издательство Playlogic основано в 2002 году в столице Нидерландов – Амстердаме. Позже появился офис в Нью-Йорке (экспансия на американский рынок), а в родной Голландии открылась собственная студия по разработке. За последний год позиции компании сильно упрочились: появились первые приличные проекты (Knights of the Temple II, Infernal, Ancient Wars: Sparta, Age of Pirates), а в декабре Playlogic заключила договор с Eidos и Atari на издание нескольких своих хитов по всему миру и стала сертифицированным издателем игр для PSP.
В 2007 году компания собирается выйти на британскую биржу Alternative Investments Market (AIM) – часть общей Лондонской Фондовой Биржи (London Stock Exchange), которая представляет интересы небольших фирм и предъявляет к ним менее жесткие требования. Там же, к примеру, представлена британская игровая студия Kuju.
Playlogic особенно интересна для российского игрока, так как издает на Западе немалое количество отечественных проектов – «Корсары 3» (Age of Pirates) и «Капитан Блад» (Age of Pirates: Captain Blood) от «Акеллы», и «Спарта» (Ancient Wars: Sparta) от воронежской World Forge.
Одним словом, компания набирает вес и силу на европейском игровом рынке, что не может не радовать гордых голландцев. Заполучив контракты на издания игр от известных польских (Metropolis), чешских (Cauldron) и российских («Акелла») студий и наладив разработку внутренних проектов, Playlogic сможет пробиться в первую десятку европейских издательств, чего мы ей от всей души и желаем!








## STREAMLINE STUDIOS

**Kabelweg 21**
**Amsterdam 1014 BA**
**http://www.streamline-studios.com**

**Verbeter de wereld begin van jezelf.**
**Исправлять мир начни с себя.**

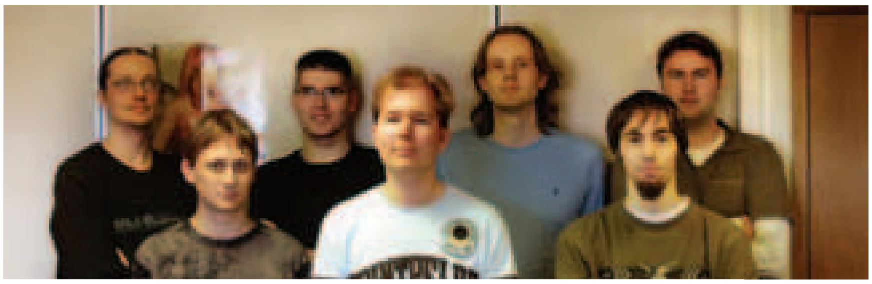
Streamline Studios – главный аутсорсер всей Голландии. Основана в 2001 году Александром Фернандезом (Alexander L. Fernandez) в качестве специализированной студии по созданию и технической поддержке кино- теле- и видеопродукции. Принимала участие в создании роликов для голландского телевидения, а игрокам известна, в первую очередь, благодаря великолепным роликам для Tom Clancy's Ghost Recon 2 и Unreal Tournament 2004, а также арту для X3: Reunion, Saint's Row, Movies, James Bond: 007 Nightfire и многим другим высокобюджетным проектам.
Клиентами студии являются американские Red Storm, Human Head Studios, Gearbox Software, EA, THQ, шведская DICE, британская Lionhead Studios и многие другие, а на сайте компании можно ознакомиться с примерами из портфолио.
Добавим, что в прошлом сотрудники компании засветились напрямую на игродельческом поприще, выпустив в 2000 году под маркой ReWolf Software проект Gunman Chronicles (неплохой FPS на движке первой Half-Life).

# TEAM 6 GAME STUDIOS

http://www.team6-games.com

**Een vriend van je weet alles en houdt toch van je!**
**Твой друг знает все, и все же любит тебя!**

Сегодня Team 6 Game Studios – одна из самых крупных голландских компаний-разработчиков. К тому же, студия невероятно плодовитая: Ultimate Motorcross, Paris Chase, German Street Racing, Super Taxi Driver 2006, Scooter War3z (большинство из этих игр попали на российский рынок в локализациях от наших издательств, например от Play Ten Interactive или «Руссобит-М») – всего и не перечислишь. И ведь упомянуты только те проекты, что компания выпустила за последние несколько лет.



**Мы взяли интервью у представителя студии – Steven de Vries (на фотографии Стивен третий слева):**

**? Здравствуйте! Пожалуйста, расскажите о ваших последних проектах.**

Привет! Сейчас в разработке находятся сразу несколько игр на разных стадиях готовности. Это Operation Bodycount – игра в стиле hack-and-slash с огромной толпой зомби для истребления. Она еще пока очень далека от завершения. Pacific Liberation Force предоставит вам возможность побывать в роли пилота боевого вертолета, заброшенного в район Тихого океана. Вашей целью будет местный президент и наркобарон. Самое пристальное внимание мы уделяем сетевой игре. Наконец, Sunshine Beach Volleyball – аркадный волейбол на тропических пляжах. Горячие девушки, солнце и песок.
Также на момент выхода журнала в продаже должны появиться French Street Racing и European Street Racing, работа над которыми уже подходит к концу.

**? Расскажите об игровой индустрии в Голландии. Какая она и чем отличается, скажем, от американской или британской?**

Игровая индустрия в Нидерландах – довольно маленький бизнес, но он быстро растет. Сравнивать с Великобританией или США не стоит – нам, конечно, еще очень далеко до них. В этих странах куда больше игровых студий, и, что гораздо важнее, там крутятся гораздо большие деньги. Да и многие видные голландские специалисты, к сожалению, уехали из страны для работы в европейских и американских студиях. Пока что у нас три крупных разработчика и около тридцати компаний помельче. Кто-то из них разрабатывает игры для мобильных телефонов, кто-то – flash-игры для Интернета.
Самая заметная компания в Нидерландах – Guerrilla, но она разрабатывают игры только для Sony. В секторе игр для PC мы, Team6 Game Studios, пожалуй, являемся самой крупной студией, так как разработали и выпустили больше всего проектов.

**? Каков на сегодня состав Team 6 Gamestudios? Есть ли у вас в планах вырасти до штата в 800 и более человек? (как Ubisoft Montreal или EA Los Angeles, например)**

На сегодня костяк команды составляют 8 человек, работающих в офисе. Мы видим большие перспективы в том, чтобы перекладывать часть работы на сторонних специалистов. Мы не собираемся разрастаться до размеров EA или Ubisoft. Мы сотрудничаем с внешними музыкантами, фотографами, агентами по продажам, композиторами и многими другими людьми, без которых игру не создашь. Но в первую очередь мы хотим, чтобы ядро команды – создатели самой игры и геймплея – находились в одном месте, в одном офисе. Замечу, что наш движок также используется несколькими компаниями и мы осуществляем поддержку для них.

**? Что вы слышали о российских компьютерных играх?**

К сожалению, здесь, в Нидерландах, мы мало что слышали о компьютерных играх, созданных в России. Но мы знаем, что российский рынок по-настоящему хорош: он является одной из наших основных и приоритетных зон распространения.

**? Поделитесь планами на будущее.**

Совершенствоваться, оттачивать навыки. В будущем мы начнем продавать свои игры через Интернет. Ну и, конечно, мы постараемся делать (и, к слову, уже вовсю делаем) игры самых разных жанров и стилей, а не только гоночные симуляторы, благодаря которым мы прославились.

**Спасибо за ответы! Удачи вам и успехов!**



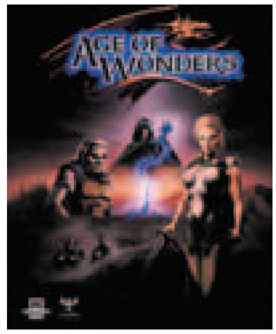


## TRIUMPH STUDIOS

**Phoenixstraat 66**
**2611 AM Delft**
**http://www.triumphstudios.com**

**Wie geen fouten maakt, maakt meestal niets.**
**Кто не делает ошибок – большей частью ничего не делает.**

Основанная еще в 1997 году, студия заявила о себе в конце 1999 года, под патронажем легендарной Epic Games выпустив Age of Wonders – великолепную фэнтезийную пошаговую стратегию, возродившую традиции культовой Master of Magic. Позднее вышли Age of Wonders II: The Wizard's Throne (2002) и дополнение к ней, Shadow Magic (2003), закрепившие успех сериала и поставившие его на одну доску почета с Heroes of Might and Magic и Disciples.
В штате компании уже 40 человек, и сейчас студия упорно трудится над перспективной action/adventure Overlord (издатель Codemasters) для PC и Xbox 360. Небывалая по свободе действий, обилию «черного юмора» и с вызывающей стилистикой, игра переносит нас в темное царство Владыки, который, командуя целой армией диковинных приспешников, должен поработить мир. Проект, получивший на E3 2006 награду «Лучший сюрприз выставки» от авторитетнейшего игрового ресурса Gamespot, живо напоминает классический хит 1997 года от Bullfrog – Dungeon Keeper, а это о многом говорит!













**Если вы встретите на улице настоящего голландца, скажите ему:**
**Здравствуйте: Goedendag (Хуэнгах).**
**Добрый вечер: Goedenavond (Хуэнавонг).**
**До свидания: Tot ziens (Тот зинс).**
**Спасибо: Dank u (Данк ю).**
**Пожалуйста: Alstublieft (Алстублифт).**
**Да: Ja (Я).**
**Нет: Nee (Не).**
**Я хочу: Ik wil: (Ик вил).**
**Я читаю журнал «Страна Игр»: Ik lees Spelletjesland tijdschrift (Ик леес спелечесланг тэйдсхрифт).**

## GUERILLA GAMES

Herengracht 410
1017 BX Amsterdam, Noord-Holland
http://www.guerrilla-games.com

**Iedere oceaan dankt aan druppels haar bestaan.**
**Каждый океан благодарит капли за свое существование.**

От Guerilla Games сейчас все ждут свершений. После скандальной демонстрации видеоряда из Killzone 2 для PS3 на последних E3, после долгих споров о том, что из показанного было настоящим геймплеем, а что – просто пререндеренными роликами, после разочарований от стартовой линейки PS3, игровая общественность продолжает ждать свежий проект голландцев как манну небесную.

Масла в огонь подливает дороговизна Killzone 2. Это самый затратный медиа-проект в истории Голландии. Он уже обошелся Sony дороже, чем самый высокобюджетный фильм в стране – недавно вышедший в прокат Zwartboek («Черная книга») от режиссера «Звездного десанта» и «Основного инстинкта» Пола Верхувена с бюджетом в 16 млн евро ($21 млн). Killzone 2 – один из главных козырей PS3 в борьбе с Xbox 360 – в первую очередь его будут сравнивать с Gears of War. Как заявляет голландский игровой ресурс Ownage.nl, большая часть громадного бюджета Killzone 2 ушла на оплату усилий 120 человек, принимающих участие в работе над игрой, а больших затрат потребовало производство графики и создание многочисленных локализаций проекта (около двадцати). К слову, над первой частью Killzone работало только 40 человек. Показательный пример того, как дается студиям переход на консоли нового поколения.

А начиналось все очень просто... Неприметчательная Lost Boys Games, игровое подразделение большой голландской мультимедийной компании Lost Boys, получившееся в результате слияния трех маленьких независимых игровых разработчиков, сменило курс и название и в июле 2003 года предстало перед игровой общественностью как студия Guerrilla Games.

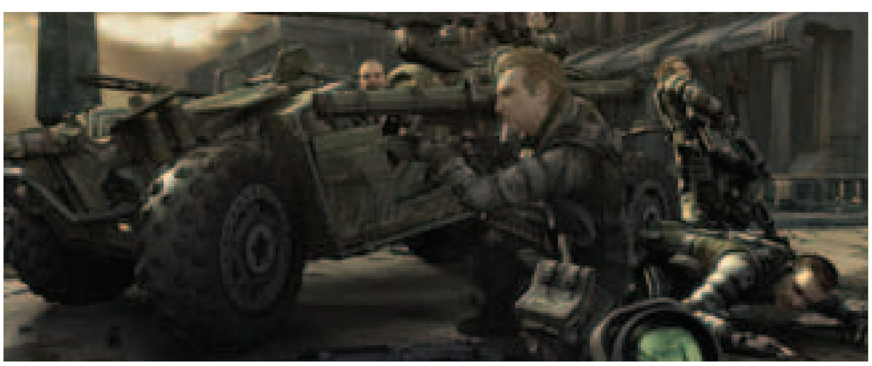
А уже в 2004 году Guerrilla заключила эксклюзивный контракт с Sony Computer Entertainment на разработку первой игры. Тогда проект, известный в будущем как Killzone, проходил под кодовым названием Kin, был долгое время окутан завесой тайны и в документах корпорации числился как «убийца Halo».

С тех пор студия разрабатывает игры исключительно под приставки от Sony – Killzone для Playstation 2 (свыше 2 миллионов проданных копий игры по всему миру), Killzone: Liberation для PSP (вышла в октябре 2006 и сразу стала лидером продаж) и безумно ожидаемую Killzone 2 для PS3. В декабре 2005 Sony Computer Entertainment выкупила студию Guerrilla Games у Media Republic, продолжив план по расширению производственных активов компании. Теперь Guerrilla входит в состав Sony Computer Entertainment Worldwide Studios.

Единственный проект, вышедший не в тандеме с Sony, – не слишком удачный ShellShockNam'67 (издатель – Eidos), обещавший невиданную жестокость и проработанность деталей, но на деле оказавший проходным шутером про Вьетнам.

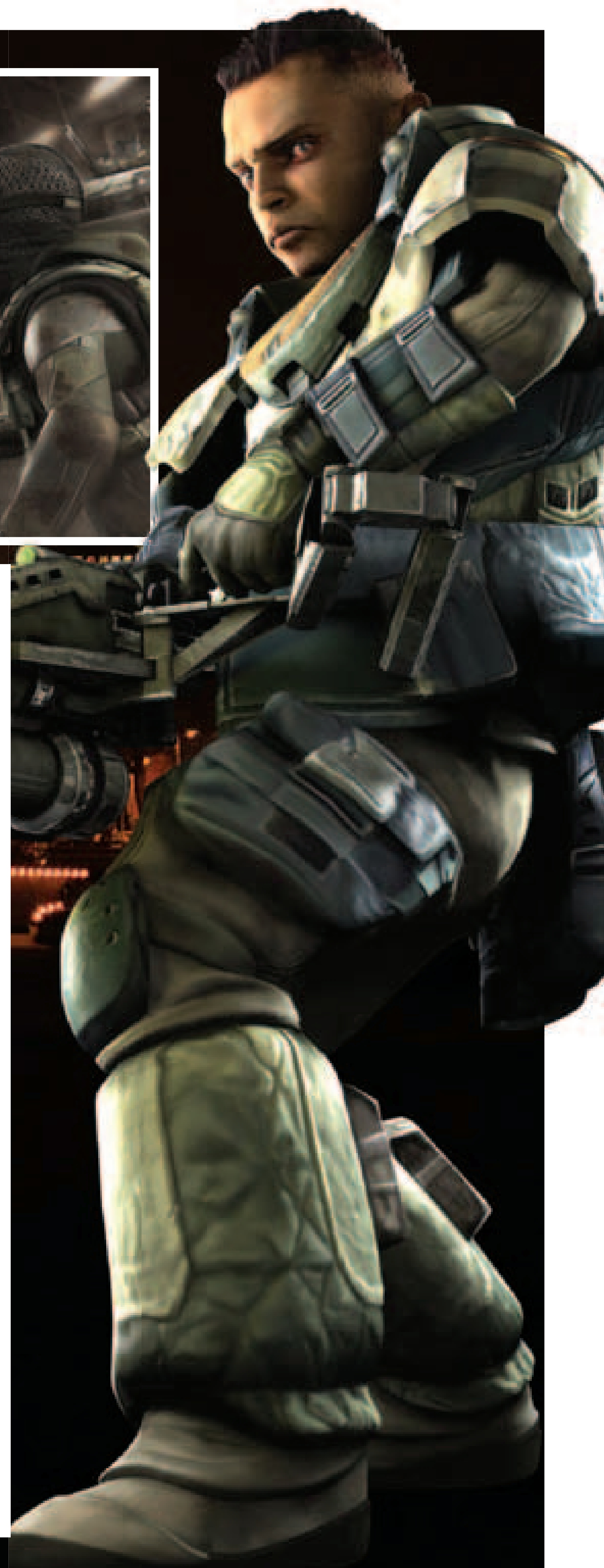












**Мы пообщались с представителем Guerilla Games и расспросили его обо всем самом интересном.**

**? Здравствуйте! Расскажите об истории вашей студии.**
Здравствуйте! Lost Boys Games получилась в результате слияния трех голландских игровых студий – Digital Infinity, Orange games и Formula (которая являлась игровым подразделением компании Lost Boys). В 2003 году наша студия была переименована в Guerrilla, а в декабре 2005 года куплена Sony.

**? Что значит работать в игровой индустрии в Голландии? К примеру, в Германии, в связи с очень жесткими законами относительно крови и насилия в компьютерных играх, передовым студиям уровня Crytek порой приходится несладко, и даже появляются слухи о возможном ее переезде в другую, более терпимую к игровым разработчикам страну.**
Что ж, Голландия, как вы знаете, достаточно либеральная страна. Но наши игры выходят во всем мире, поэтому нам необходимо быть гибкими и чтить законодательство других стран. Например, наш последний проект – Killzone: Liberation для PSP, получил рейтинг 16+, во многом из-за того, что мы ввели строгие ограничения на использование жестокости и крови в игре.

**? Хотелось бы вам в будущем вырасти до по-настоящему огромных размеров, наподобие EA Los Angeles и Ubisoft Montreal? Со штатом свыше несколько сотен человек?**
Пожалуй, нет, сейчас мы предпочитаем сохранять штат компании примерно в 140 сотрудников, не больше.

**? Насколько велик рынок компьютерных специалистов в стране? Как много в Голландии программистов, художников, геймдизайнеров? Испытываете ли вы трудности с поиском высококвалифицированных кадров?**
«Недостаточно большой» – скажем так. Голландия – относительно маленькая страна, поэтому мы всегда ищем таланты из других стран, например из Великобритании, Франции, Испании или даже США. В нашей студии работают люди самых разных национальностей и вероисповеданий, что делает наши игры более уникальными и своеобразными.

**? Чем сейчас занимается Guerrilla Games? Как идут дела с разработкой Killzone 2?**
Мы очень плотно работаем над Killzone 2. Скажу больше, мы знаем, что первая Killzone была хорошей, но не отличной игрой – и знаем, что именно нужно доработать. Мы стремимся создать великую игру, которую и ожидают от нас геймеры по всему миру.

**? Как вы думаете, в чем заключается особенность игр, созданных в Голландии? И имеется ли такая вообще?**
Возможно, во множестве самых различных мелочей, например во внешнем виде неба и облаков в наших играх. Небо в Голландии сейчас очень похоже на то, которое вы можете увидеть на картинах голландских мастеров XVII века.

**? Ваш первый проект для PS3 скоро выйдет в свет, и у многих назревает вопрос – чем займется ваша студия дальше? Будет ли продолжать разрабатывать игры во вселенной Killzone, или создаст что-то новое?**
Игровая вселенная Killzone очень важна и дорога нам, она подарила нам большое количество самых различных идей в области геймдизайна и стиля, многие из которых еще даже не были реализованы, поэтому мы обязательно продолжим сериал. Но, с другой стороны, лично для меня будет интересно начать нечто новое, в совершенно других жанрах.

**? Какой, как вам кажется, будет Guerrilla Games через, скажем, пять лет?**
Одной из ведущих мировых студий, известная своими качественными и интересными шутерами.

**Спасибо за ответы и удачи с Killzone 2!**

# Женское счастье

## ЗАЧЕМ БАРЫШНИ ИГРАЮТ В MMORPG

**Женщина – человеческая особь женского пола (самка вида Человек разумный)... Термин может употребляться в отношении данной особи женского пола и как указание на пол данной особи, и как указание на воплощение неких качеств, присущих женскому полу.**

**Википедия**



Играет ли свободная женщина Ксения Собчак в компьютерные игры, мне доподлинно неизвестно. Однако, наблюдая новомодные веяния, рискну предположить, что ежели еще нет, то совсем скоро – начнёт, так что берегитесь. Мир MMORPG захватывают блондинки и брюнетки, шатенки и рыжие – одним словом, женщины. По большей части одинокие и решительные. Есть вероятность, что этот пока еще лучший из миров вскоре, как и многие другие, превратится в «бабье царство». Что для меня, как женщины, привыкшей пользоваться благами неравенства полов в виртуальном пространстве, весьма неутешительно и, честно признаюсь, несколько обременительно.

Докатились: статьи о MMORPG вообще и о World of Warcraft в частности все чаще стали появляться в женских глянцевых журналах. То есть, пропаганда общения в «виртуальной реальности», робко начатая с объяснения преимуществ, когда заводишь новых друзей/любовников/мужей на сайтах знакомств, и дополненная стандартным набором «красота-шмотки-секс-рецепты», вышла на новый уровень – как уйти от действительности и обжиться в выдуманном пространстве, а главное, найти в нем бойфренда или – что является задачей-максимум – мужа.

Вообще, наладить личную жизнь современной одинокой девушке из хорошей семьи весьма трудно. Университет-работа, театр-выставка-консерватория с мамой, кино-кафе – с подружками. Дискотеки и клубы как места знакомств «с перспективой» кажутся весьма сомнительными, дни рожденья, вольные тусовки и курортные романы – и того меньше. Все перспективные юноши свободное время проводят за играми – компьютерными или футболом-покером-шахматами. Одно спасение: «если гора не идет к Магомету, то Магомет идет к горе», а потому красотки и те, кто хочет ими стать,

Автор:
Светлана Тарасова



начитавшись глянца и форумов начинающих охотниц до мужчин, в массовом порядке скупают коробочки с The Burning Crusade. И пошло-поехало... Открывается огромный, почти нетронутый заповедный мир, мир мужской, но приветливый, мир доброты, флирта и поистине неограниченных возможностей. Женское счастье безмерно: прическа, черты лица, цвет платьица или плащика персонажа ласкают глаз, а денежки и шоппинг ублажают потребность в приобретательстве. «Жаль, что тут нет парикмахерских и кафе, а то посидели бы», – щебечет чат, вызывая громкий мужской смех, вызванный уверенностью в удачной шутке, а брутальный гном на экране тут же преподносит милейшей барышне букетик цветов.
Конечно же, девушки отдают предпочтение «мирным» классам – пристам и творческим профессиям – алхимии или же портновскому искусству. Я наблюдала, как на аукционе в WoW, наряду с демократичными «зелеными» фуфайками, были выставлены свадебные платья Chanel и Dior, стоившие в десять раз дороже, чем у торговца-NPC. Кто, как не барышни, мог додуматься создать персонажей по имени Шанель и Диор только затем, чтобы запустить одноименные наряды в массовое производство? Сомневаюсь, что среднестатистический геймер мужского пола вообще знает, как пишутся названия культовых брендов. Девушки ходят «на кабанов» и даже в инстансы, но никогда – в PvP, им важнее сам процесс, а не результат, не слава, не титулы, а всякого рода богатство – духовное (общение) и материальное (предметы). Встречаются среди них и настоящие товарищи-бойцы, которым бы позавидовали Инесса Арманд с Маргарет Тэтчер, но такие – скорее исключение. К тому же, как и в жизни реальной, они рьяно настаивают на уравнении в правах с мужчинами, а потому и спрос с них такой же. Я убеждена, что скоро нам (то есть, барышням нормальным, в равной степени не склонным ни к блондинизму, ни к феминизму) вообще придется создавать персонажей с мужскими именами – чтобы не выделяться, и к тому же более эффективно ставить на место миллионы распоясавшихся девиц. Хотя играющих дам становится изо дня в день все больше и больше, появление представительницы слабого пола в игре всегда вызывает возбужденный интерес и повышенное внимание. Девушке, пусть самой бестолковой и неопытной (в игровом плане), раз плюнуть найти себе группу. Главное – виртуально хлопать глазками и расписываться в собственном бессилии, тогда наверняка за тебя все сделают. Для иностранных поклонников играющая женщина – чуть ли не автоматически попадает в ранг подруги жизни. «Если бы моя девушка играла, я бы давно на ней женился», – слышала я признания евросоюзных красавцев (преимущественно немецких, британских и французских, но иногда и соцлагерных болгарских и чешских), непременно жаловавшихся на жизнь – и вместе с тем незатейливо скатывавшихся к вопросу об отношениях и семейном статусе в реале.
И – о, женская мудрость! – у меня хватало терпения, выслушав стоны, скромно поставить горе-ухажеров на место, не дав номера аськи для продолжения явно обязывающего знакомства. Но сколько барышень о мудрости даже не слышали и обрекли себя на потерю времени на надоевший после недели игры флирт, а то и на разочарование, сопроводившее последовавшую за онлайн-переговорами и невинной совместной охотой на обезьян встречу в реале.
Милые мои, послушайте, что я вам скажу! Играть в MMORPG лишь затем, чтобы обрести заветного бойфренда, – хлопотно, долго и бессмысленно. Не стоит путать божий дар с яичницей: что взять с какого-нибудь сорокалетнего лысого голландца с лицевым тиком, разбившего девичьи мечты о лихом паладине, или восемнадцатилетнего прыщавого австрияка, притворявшегося мудрым магом? Для этого – и в этом мы солидарны с дамским глянцем – есть сайты знакомств с фотографиями и сеансами видеосвязи. Для любительниц походить по магазинам завсегда остаются вечные «симы». Настоящей находкой MMORPG может стать для девушек, стремящихся к гармонии с играющей второй половиной. Где, как ни на центральной площади Айронфорджа или на просторах Ривенделла, можно встретиться с возлюбленным, расспросить его, как дела, и получить искренний и подробный отчет, без футбола по телевизору! Где можно покормить его свежевыловленной рыбкой и получить в подарок колечко с сапфиром! Где, как не здесь, он наконец решится сделать вам предложение! Где же еще можно узнать, что волнует его по-настоящему? А еще – не забывайте и об этом – проследить, не вешаются ли на него одинокие блондинки. Такую не грех и на дуэль вызвать.
Цифровые баталии, бывшие прежде исключительным правом сильного пола, больше не вызывают недовольного ворчания «Лучше бы в кино сходили» или «Поговори со мной, любимый, хотя бы раз поговори». Теперь они служат поводом для появления в квартире бойфренда или в совместном жилище второго компьютера/ноутбука, превращающегося не только в средство для ежевечернего развлечения, но и в наблюдательный пункт, покинуть который нельзя ни при каких обстоятельствах. Когда моя подруга, ходившая в рейды вместе с мужем, заметила, что их четырехлетний сын проявляет повышенный интерес к «живому мультику» на экране компьютера, она тотчас отправилась в магазин и купила ему PlayStation 2. Дабы не уступить чаду свой пост, а вместе с тем не нажить новой материнской обязанности – следить, дабы ребенка не соблазнила бы какая-то барышня, решившая, что перед ней – ровесник, ищущий новых впечатлений. СИ


ЖИЗНЬ И
СМЕРТЬ
Disney
ПИРАТЫ
КАРИБСКОГО МОРЯ
НА КРАЮ СВЕТА
ИГРА УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
перекрёсток миров
Wii


НА ОСТРИЕ
КЛИНКА!
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
NINTENDO DS
PC DVD ROM
PC CD ROM
© DISNEY. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION", "PS" FAMILY LOGOS AND "PSP" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК».
Disney
INTERACTIVE STUDIOS

# ОБЗОР

**В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».**

## НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

### NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

### «Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

### «Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

### Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

| Оценка | Расшифровка | Примеры игр |
|---|---|---|
| до 3.5 вкл. | Ужасно | Underworld |
| 4.0-4.5 | Плохо | Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory |
| 5.0-5.5 | Посредственно | Shining Tears, Without Warning, 25 to Life |
| 6.0-6.5 | Удовлетворительно | Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War |
| 7.0-7.5 | Хорошо | Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind |
| 8.0-8.5 | Отлично | Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend |
| 9.0-9.5 | Гениально | Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2 |
| 10 | Идеально | Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик |

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

## ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

### Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

### Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

### Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

### Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

### Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

### Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

## ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

## СОДЕРЖАНИЕ







SpellForce 2
Dragon Storm
Возвращение в мир Эо – продолжение легендарной RPG
С ДРАКОНАМИ НЕ ШУТЯТ!
WWW.RUSSOBIT-M.RU
gfi
GFI.SU
JoWooD
Phenomic

# DEF JAM: ICON

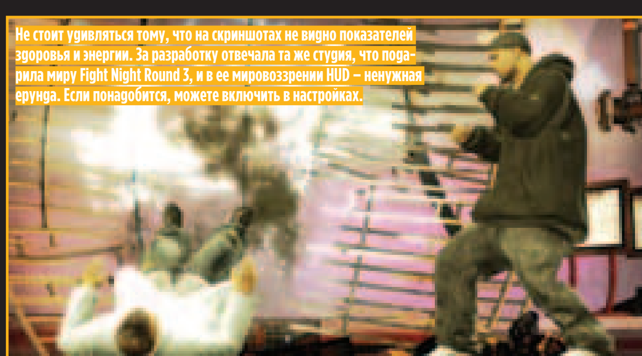
**ИКОНА АМЕРИКАНСКИХ ВИДЕОИГР ОБЪЯСНЯЕТ НА ПАЛЬЦАХ: ФАЙТИНГИ В СТИЛЕ ХИП-ХОП НРАВЯТСЯ НЕ ТОЛЬКО ПАРНЯМ В ШИРОКИХ ШТАНАХ.**







ОТЛИЧНО

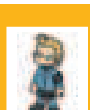


Не стоит удивляться тому, что на скриншотах не видно показателей здоровья и энергии. За разработку отвечала та же студия, что подарила миру Fight Night Round 3, и в ее мировоззрении HUD – ненужная ерунда. Если понадобится, можете включить в настройках.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** fighting.3D
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Chicago
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** go 2
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.ea.com/defjamicon



**Автор:**
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Сериал Def Jam всегда привлекал внимание как журналистов, так и игроков всех жанровых предпочтений. Главным образом благодаря зрелищности, доступности, отнюдь не примитивной боевке и по-настоящему впечатляющей графике. Однако, как и в случае с «выстрелившим» сериалом Burnout, изменения даются разработчикам нелегко, и ни сиквел, ни порт для PSP не принесли никаких заметных перемен. С приходом консолей нового поколения в EA решили отступить от правил и припасли для поклонников несколько очень любопытных сюрпризов. Сюрпризов, способных в мгновенье ока изменить ваше представление о Def Jam. В какую сторону, к сожалению, предугадать невозможно – Def Jam: ICON выглядит свежо и бодро, но воспринимается ой как неоднозначно.

Если предыдущие игры сериала, пусть с оговорками, но можно было определить как «реслинг», назвать так «Икону» уже не повернется язык. Бои стали медлительнее, удары проще, комбинации едва не сошли на нет, красивые захваты и броски остались в прошлом. При всем желании ICON не получается сравнить ни с одним существующим представителем жанра – настолько «инаковой» видится новая механика. Это, безусловно, здорово. Но не стоит торопиться с выводами, ведь вместе с новыми решениями пришли и новые проблемы, на которые и рады бы закрыть глаза, да не получается.

## Время перемен

По мнению создателей, хип-хип и реслинг – вещи все-таки несовместные, и все перестановки направлены лишь на благо популярного сериала. Отныне боевка больше напоминает бокс, причем с несколькими существенными поправками. Например, вам никогда не покажут эффектный удар крупным планом, потому что камера почти всегда старается охватить как можно больший кусок арены. Или, скажем, тактика – непременный спутник любого симулятора бокса – упрощена настолько, что остается виден лишь общий контур. Необходимость делать обманные движения и подставляться под удар, чтобы выманить на контратаку, сбивать противника с толку, «водить»



### Цена популярности

**В Def Jam: ICON важнее денег может быть только стиль. Его показателем служат так называемые skill points, а по накоплении 500 000 SP присуждается достижение Fashion Icon (25 очков). Где взять так много? Придется перед каждым боем отовариваться в местных бутиках, скупая все модные побрякушки и тряпочки, за которые в Бутово беспощадно бьют у подъездов. Но на этом ваши испытания не закончатся – по закону жизни, деньги и слава приносят еще одну головную боль и постоянно растущую строку расходов: роскошных женщин. Обчистив магазин модной одежды, распихав по карманам пачки стодолларовых купюр, убедившись, что все вокруг вас уважают и считают первым стилягой на районе, смело направляйтесь в здешнее представительство ада на земле – ночной клуб. Если все правила будут соблюдены, вскоре к вам присоединится девушка. Увлекшись флиртом, помните, что какой бы красавицей она ни была, отбивать подруг у накачанных верзил – дело рискованное. Можно и в глаз словить.**














Случайные прохожие, усилители, даже стулья – все здесь может пуститься в пляс и надавать тумаков либо игроку, либо его противнику. Кто под руку подвернется?

по рингу – оставьте эти выкрутасы для мультиплеера, искусственный интеллект такому не обучен. Вообще все, на что способен управляемый компьютером противник, может уместиться в список из пяти позиций, самая важная из которых – блокироваться в самое неожиданное время. В остальном же он неспособен оказать абсолютно никакого сопротивления, предпочитая обходить игрока стороной да подставляться под специальные удары, доступные только на определенных участках арены. Справедливости ради стоит заметить, что иногда – совершенно внезапно! – противник переходит в наступление или вообще начинает «угадывать» каждую вашу атаку. Иначе как «жульничеством» назвать подобное поведение нельзя, но именно благодаря ему игра все же сохраняет дух состязания.

Необычные арены в Def Jam: ICON сразу бросаются в глаза. Они – как еще одно свидетельство нового курса, которым решили следовать создатели. Недаром исполнительным продюсером проекта числится японец, Кудо Цунода. У Def Jam появился неповторимый стиль, где каждому казалось бы мелкому элементу декорации отведена своя, особенная роль. Такое впечатление складывается в первую очередь за счет ритма – в какое бы меню вас ни занесло, на какой бы спортивной площадке ни пришлось чистить лица известным музыкальным исполнителям, все вокруг подчиняется ритму доносящейся из колонок музыки. Вкупе с замечательным, нетронутым цензурным мачете саундтреком, все эти «пляшущие» здания и подпрыгивающие автомобили настраивают на особый лад. Причудливые краски, визуальные эффекты, «мертвые зоны», куда обязательно захочется столкнуть врага и перемотать песню, чтобы басы из динамиков вместе со взрывом нанесли ему двойной, а то и тройной урон… Здесь особенно выделяется версия для Xbox 360, позволяющая загружать сохраненные на жестком диске консоли музыкальные треки. Система, впрочем, недостаточно точно определяет басы пользовательских песен, из-за чего домики часто не попадают в такт. Есть, разумеется, и другие сложности. Как известно, чтобы слушать музыку на Xbox 360, необходимо скопировать ее с компакт-диска или купить посредством службы Xbox Marketplace.

**ВЕРДИКТ 8.0**

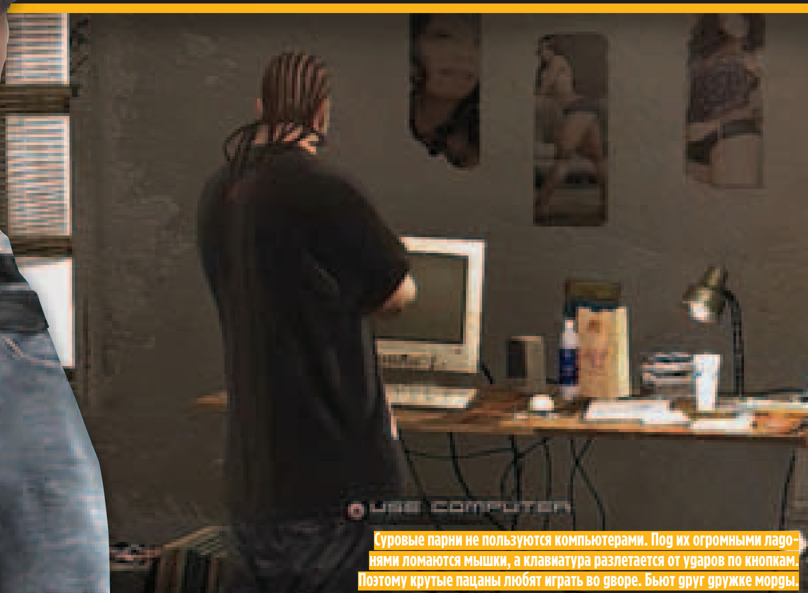
**ПЛЮСЫ**
Роскошные графика и музыка, забавный сюжетный режим, множество известных лиц.

**МИНУСЫ**
Схватки медлительны и неторопливы, боевая система неожиданно неглубока, искусственный интеллект не умеет защищаться, мультиплеер слабоват.

**РЕЗЮМЕ**
Шаг вперед, но и отступление в сторону. Понравится многим из-за простоты и графических роскошеств, но не все сохранят восторженное впечатление надолго.


Вкупе с замечательным, нетронутым цензурным мачете саундтреком, все эти пляшущие здания и подпрыгивающие автомобили настраивают на особый лад.




Суровые парни не пользуются компьютерами. Под их огромными ладонями ломаются мышки, а клавиатура разлетается от ударов по кнопкам. Поэтому крутые пацаны любят играть во дворе. Бьют друг дружке морды.




Но этого мало – потребуется создать специальный плей-лист с названием «Def Jam Icon»; только после этого игра «увидит» новую музыку. Владельцам PlayStation 3 наше увы: видимо из-за спешки с выпуском PS3-версии их игра вообще лишена возможности «сменить пластинку».

### Деньги вертят миром, а я верчу деньгами

Главная интрига Def Jam: ICON – сюжетный режим, так называемый Build A Label. Создав себе крепкого героя, игрок должен «добиваться» расположения суперзвезд хип-хоп сцены, убеждая их подписывать контракт с его лейблом. В общем, вот вам карьерный режим. И единственное, что может в нем разочаровать, это сохранившаяся необходимость читать электронную почту. Во-первых, это скучно и утомительно. Во-вторых, это совершенно ни к чему: объем посланий редко превышает два-три предложения, но шрифт все равно подобран мелкий, а диктор «тонет» в чуждых простому смертному сокращениях. Понять, что же именно хочет донести персонаж, подчас невероятно сложно.

Чем больше звездных личностей связали судьбы с вашим рекорд-лейблом, тем больше хлопот вас ожидает. Опуская необходимость прочитывать их послания (по десять штук в час – ненависть к Интернету появляется в первый же день), нельзя не упомянуть про постоянно растущие… расходы. Хип-хоп индустрия, как оказалось, не место для слабых духом менеджеров. И хотя все недоразумения в игре разрешаются кулаками, ситуации, когда вам вдруг приходит чек с суммой в десяток нулей «за телефонные разговоры», все равно разрушают светлую картину мира.

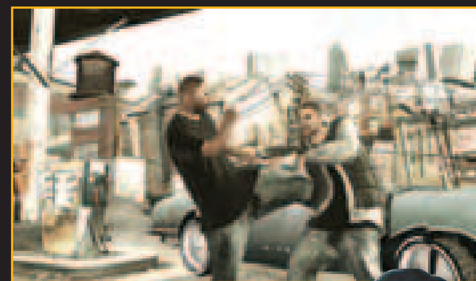
Список «икон эстрады» по традиции составлен из реально существующих исполнителей, иногда предстающих тут в весьма необычных ролях (вроде пластического хирурга). В остальном же все звезды не претерпели заметных изменений и легко узнаваемы. Их трехмерные модели выполнены на высшем уровне и могут считаться своего рода эталоном для будущих рэп-проектов.
Но несмотря на все старания, в игре с первых минут прорастает контраст между свежей идеей и ослабшим (хотя и невероятно красивым) исполнением. Впер-





«Привет, красавчик! Я бы хотела: прибавить тебе забот, стрясти миллион-другой баксов, дать глупый совет по вложению денег, ну и просто поболтать по мелочи».

В режиме Build A Label изначально доступны только два боевых стиля: Ghetto Blaster и Street Kwon Do. Со временем откроются и дополнительные – Black Panther, Muay Fly, Beatboxer и Jah Breaka. Из всего этого многообразия наиболее традиционным представляется Street Kwon Do. Его удары напоминают классические и больше всего подобают файтингу. Остальные же остаются на уровне «смелых экспериментов» – задумка интересная, но довести до ума не хватило пороху.

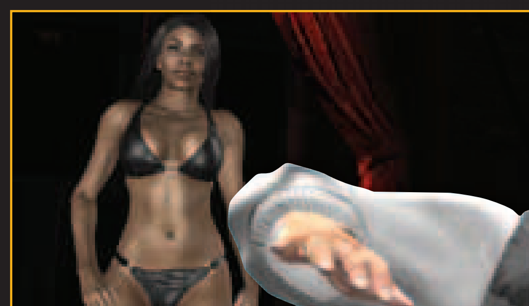


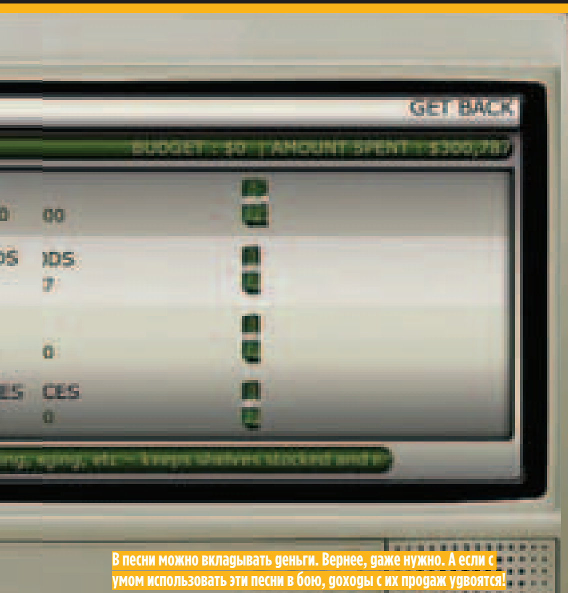
## СЕКРЕТ!

**ВСЕ КОМБИНАЦИИ НУЖНО ВВОДИТЬ В ГЛАВНОМ МЕНЮ (ТОЛЬКО ДЛЯ XBOX 360)**

B, вверх, вправо, влево, Y – открывает песню It's Going Down
Вниз, B, A, вправо – открывает песню Make it Rain, а также играбельного персонажа Fat Joe

Список доступных бойцов следующий: 50 Cent, Anthony Anderson, Big Boi, Bun B, E-40, Fat Joe, The Game, Ghostface Killah, James Hong, Jim Jones, Kano, Lil Jon, Ludacris, Methodman, Mike Jones, Redman, Paul Wall, Sean Paul, Sticky Fingaz, T.I., Tego, Young Jeezy. Из персонажей, которые тоже присутствуют, но поиграть за них не дают, выделим Kevin Liles и Russel Simmons. Список персонажей одинаков в версиях как для PS3, так и для Xbox 360.






В песни можно вкладывать деньги. Вернее, даже нужно. А если с умом использовать эти песни в бою, доходы с их продаж удвоятся!




Время от времени посещает желание сделать из Def Jam: ICON вместо файтинга какой-нибудь хороший CG-фильм. С такими-то 3D-моделями!



вые в истории сериала следить за развитием сюжета будет интересно даже тем, кто на дух не переносит дреды, широкие штаны и истории о том, как 50 Cent чудом избежал смерти. Пусть во многом – лишь за счет комедийных положений или, что чаще, забавных реплик исполнителей хип-хопа («Я отменил этот чертов концерт и сейчас занят разработкой супервидеоигры про горилл и этих грёбаных ниндзя!»), но история ICON уже не вызывает жалостливых улыбок, сопровождавших «сюжеты» предыдущих Def Jam. К несчастью, если где-то чего-то прибыло, где-нибудь чего-нибудь обязательно убудет: боевая система откровенно разочаровывает. Она отнюдь не сложна, напротив – примитивна. За отведенные на ее освоение полчаса вы наверняка запомните, против чего противники просто бессильны (нижние атаки), в каких случаях ставят непробиваемый блок и какие удары использовать себе дороже. К числу недостатков стоит отнести также и управление, мистическим образом «перестраивающееся» в условиях различных боевых стилей. Само по себе обилие этих самых стилей – штука хорошая, но вдруг становится ясно, что баланса в них не водится: есть явно выигрышные, а есть просто бесполезные.

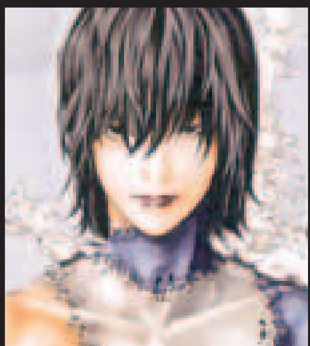
Наконец, последним разочарованием станет многопользовательский режим. Отказавшись от права называться реслингом, Def Jam пока не завоевал звания файтинга. Всему виной слабый, скучный, неизобретательный мультиплеер. Пусть возможность проводить онлайн-матчи все же присутствует, однообразные бои и их общая затянутость отпугивают игроков; серверы пустуют, и найти себе противника подчас просто невозможно. Поэтому, когда однопользовательский режим набивает оскомину, все достижения (achievements) открыты, приемы каждого изучены вдоль и поперек, а друзья не воспылали страстью к VS-режиму, не остается ничего другого, кроме как отложить ICON на полку. Сколько пройдет времени от мига знакомства до признания в скуке (да и будет ли скучно вообще) – зависит только от требований игрока. И все же третья часть Def Jam сумела стать «иконой» сериала. Стала даже заметной фигурой в жанре вообще. Что ждет ее дальше? СИ

# Кросс-обзор

**НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!**

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ

### Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



**СТАТУС:** Обозреватель

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Devil Summoner: Soul Hackers, Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

Медленный, ватный, неуклюжий. Противники то дерутся до последней капли крови, то вдруг обмякают и еле отбивают щелбаны. Однако подобная простота как нельзя лучше подходит новой концепции. Никто же ведь не захочет вникать в боевку а-ля Virtua Fighter только лишь ради того, чтобы сыграть за Лил Джона?

**ГРАФИКА**

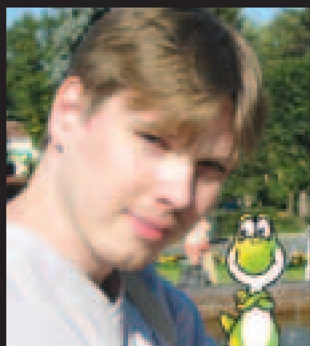
Одинаково превосходна как на PS3, так и на Xbox 360. HDTV строго обязателен, если вы не понаслышке знакомы со списком здешних бойцов и хотите увидеть их в полной красе. Положа руку на сердце: в Def Jam: ICON лучшие виртуальные дреды из всех, что мы когда-либо видели. Плюс, стилизация как никогда уместна.

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ**

Перемены дались тяжело, но бесспорно того стоили. Боевой системе существенно не хватает глубины, и иногда кажется, что этот недостаток фатален. Да и мультиплеер не оправдывает возложенных на него надежд. Но нет – находятся моменты, продлевающие интерес к игре. Ненадолго, правда.

**ВЕРДИКТ 7.5**

### Артем Шорохов
cg@gameland.ru



**СТАТУС:** Редактор консольной части

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

«Ой, что это?!» – так и только так. Впервые садясь за игру, не можешь разобраться. Через пять минут – в «глубине» боевой системы можно и коленки ободрать. Стили бестолковые, ударов мало, вся тактика сводится к «угадать блок, успеть с захватом». То есть вдвоем играть можно с полчаса, потом руки сами тянутся к диску с «нормальным» файтингом.

**ГРАФИКА**

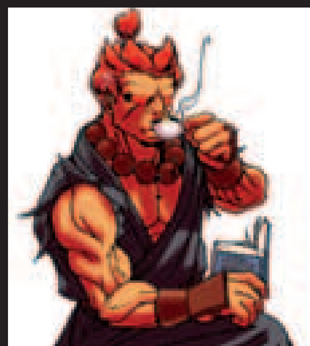
Перво-наперво – стиль. Не люблю я хип-хоп и к гламурным «как бы уличным» пацанам безразличен, но тут все на своем месте, лепота! Странно только, что полученные в бою раны куда больше похожи на ожоги, чем на синяки и ссадины. Камера старается брать эффектные ракурсы, делая драку безусловно шикарной внешне, но подчас почти неиграбельной.

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ**

Погремушка, ей-богу, погремушка! Создать в весьма приличном редакторе молочно-белого Зангиева, прокачать как следует, переломать кости всем этим чернокожим мальчикам в режиме карьеры, да и забросить на полку – большего из игры не выжать. А жаль. Ведь какой задор был раньше, пальчики оближешь...

**ВЕРДИКТ 7.0**

### Александр Устинов
hh@gameland.ru



**СТАТУС:** Редактор диска

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

Интересные нововведения в виде «менеджмента» своего музыкального лейбла, а также ведение боевых действий посредством басов и «скрэтчей» – это, безусловно, очень интересно и свежо, но вот настолько сильное упрощение боевой системы (по сравнению с предыдущей частью сериала) вызывает недоумение.

**ГРАФИКА**

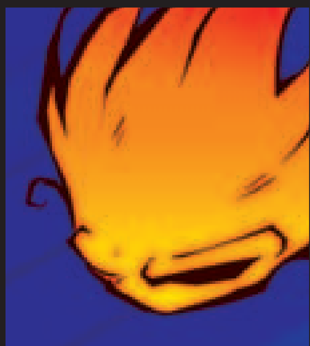
Шикарнейшая графика, выверенный стиль, отдающий психоделичностью, но очень органично встроенный – практически полное стилевое совершенство. Бойцы богато детализованы, одежда рвется, фон подпрыгивает в такт музыке – лепота. Раздражают только порой совсем уже дикие цветовые фильтры и халтурное исполнение «висюлек».

**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ**

Шаг вперед и при этом два шага назад. Погремушка на пару вечерков в обертке абсолютного хита. Игра придется по вкусу любителям ненапряжного времяпрепровождения и тем, кто только знакомится с сериалом Def Jam, а вот поклонники Fight for NY будут разочарованы.

**ВЕРДИКТ 6.5**

### Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru



**СТАТУС:** Оператор видеомонтажа

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Resident Evil 4, Project Zero 2

Считает файтинги самым увлекательным жанром видеоигр. Активно участвует в жизни российского файтинг-сообщества. Ведет свой сайт с записями боев с московских турниров. Знает, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержит клан ниндзя.

**ГЕЙМПЛЕЙ**

По мне так лучше бы они выпустили отдельную игру, если так уж хотелось поиграться с новой боевой системой, а не порушили все в старой. Новая боевка слишком проста и сумбурна, камера неудобна, и часто можно просто потерять себя за спиной оппонента. Это при том, что в Fight for NY все было практически идеально!

**ГРАФИКА**

Сама по себе графика оставляет двойственное впечатление. Стильное оформление – с одной стороны и местами жуткие модели с кошмарными текстурами – с другой. В целом, «некстген» совсем не чувствуется, все грязненько и неопрятно. И это – по соседству с Dead or Alive 4 и Gear of War!

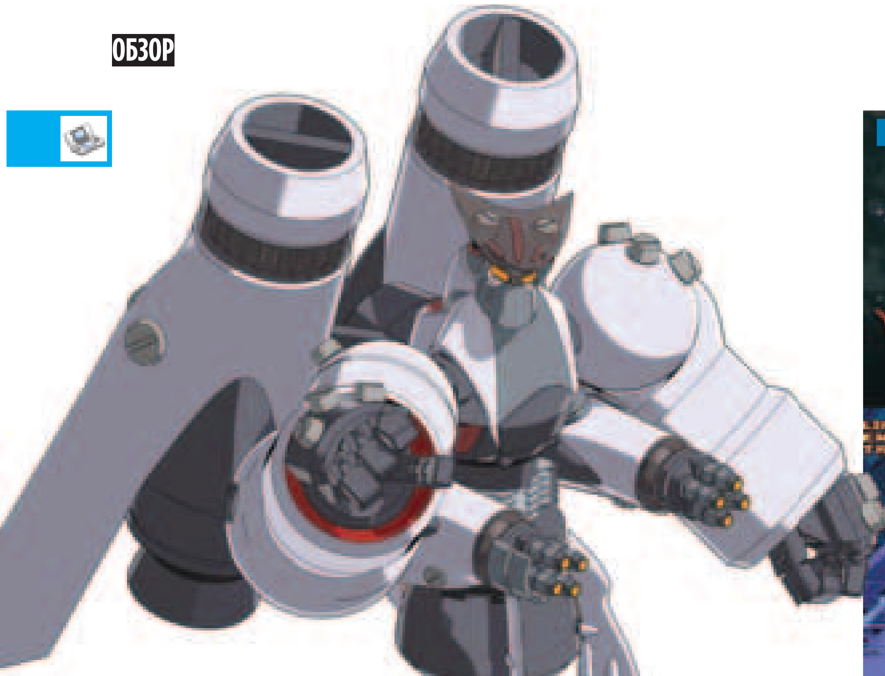
**ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ**

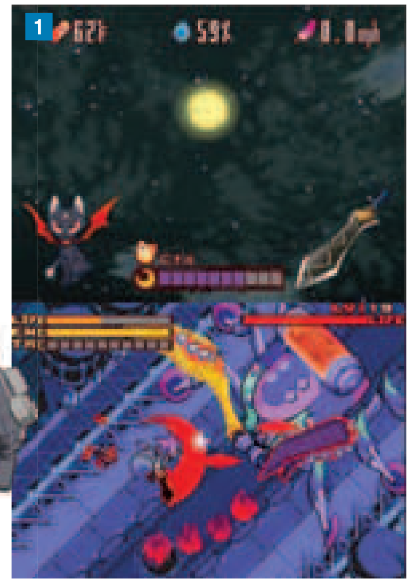
Очень ждали новых крутых «пацанов», а в результате нарвались на какую-то модерновую поделку, имеющую мало общего с тем бескомпромиссным рубиловом, за которым засиживались огромной компанией, поедая пиццу. Будем надеяться, разработчики одумаются.

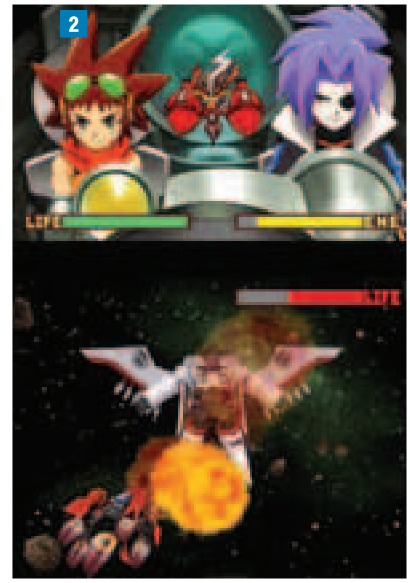
**ВЕРДИКТ 6.5**



Восточный Фронт
крах анненербе
Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.
Внимание,
конкурс!
Зарегистрируйся
на официальном сайте игры www.eastfront.ru!
PIRANYA
2007 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2007 «Burut CT». Все права защищены. Отдел продаж: 
(495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы
BURUT













### Закопай камень войны

В коллективной игре на поле боя могут встретиться до четырех охотников – и достаточно одного картриджа. Хотя если у каждого будет свой экземпляр игры, то выбор оружия и арен будет значительно больше. В японской версии игры, Bokura no Taiyou DS: Django and Sabata, была еще одна интересная возможность – игра могла «общаться» по беспроводной связи с японской же версией Mega Man: Star Force (MMSF). При этом герои получали возможность сразиться с одним из боссов MMSF и в случае победы получить седьмого терренила, War Rock. Из Lunar Knights этот забавный фокус убрали.

1 Не торопитесь вспоминать «гигантского вражеского краба». В Lunar Knights эта сцена напоминает скорее о фильме «Дикий, дикий Вест».

2 Летающим роботом управляет белая кошечка-терренил.

3 Редкий случай, когда на экране видны оба героя сразу. В этой комнате они должны одновременно встать на две контактные плиты.

4 Нажав правый шифт, можно прицелиться в ближайшего врага. Впрочем, у Аарона найдется пушка и с самонаводящимися ракетами.

5 Дважды нажав направление на крестовине, вы заставите героя бежать. Однако и на это расходуется энергия.

ОТЛИЧНО

# LUNAR KNIGHTS

## «Я НЕСУ ВОЗМЕЗДИЕ ВО ИМЯ ЛУНЫ/СОЛНЦА/ЗЕМЛИ/НЕБА/ЛЬДА/ОГНЯ!»

### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**
Nintendo DS

**ЖАНР:**
role-playing.action-RPG

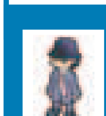
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Konami Digital Entertainment

**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**
нет

**РАЗРАБОТЧИК:**
Kojima Productions

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 4

**ОНЛАЙН:**
http://www.konami.jp/gs/game/lunar_knights



**Автор:**
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Услышав название «Лунные рыцари», и не подумаешь, что это новая игра сериала о солнечном мальчике Джанго. Авторы и издатели специально вычистили из английской версии Lunar Knights все отсылки к оригинальной Boktai – ведь картриджи со световым сенсором продавались в Европе и США не очень хорошо. Однако преемственность очевидна – и в визуальном стиле, и в деталях сюжета, и в игровой механике. Погодные условия, как и время суток, обрели еще большую важность, только теперь климат на планете переключается изнутри игры. Отбив у вампиров «пульт управления погодой», герои игры получают возможность вытворять такое, что персонажам сказки «Двенадцать месяцев» и не снилось. Добрый профессор Шеридан в любое время дня и ночи готов превратить теплый субтропический климат в холодный арктический, а сухой пустынный – во влажный континентальный. Верхний экран в основном режиме полностью отведен под изображение неба, здесь также указаны температура, скорость ветра и влажность. Некоторые виды защиты и другого снаряжения работают только при определенных погодных условиях. Кроме того, на уровнях присутствуют своеобразные «климатические головоломки» – например, водоемы, высыхающие в жару, планеры, на которых можно летать только при сильном ветре, или чахлые растения, превращающиеся в живую лестницу при высокой влажности.

### Звоните и приезжайте!

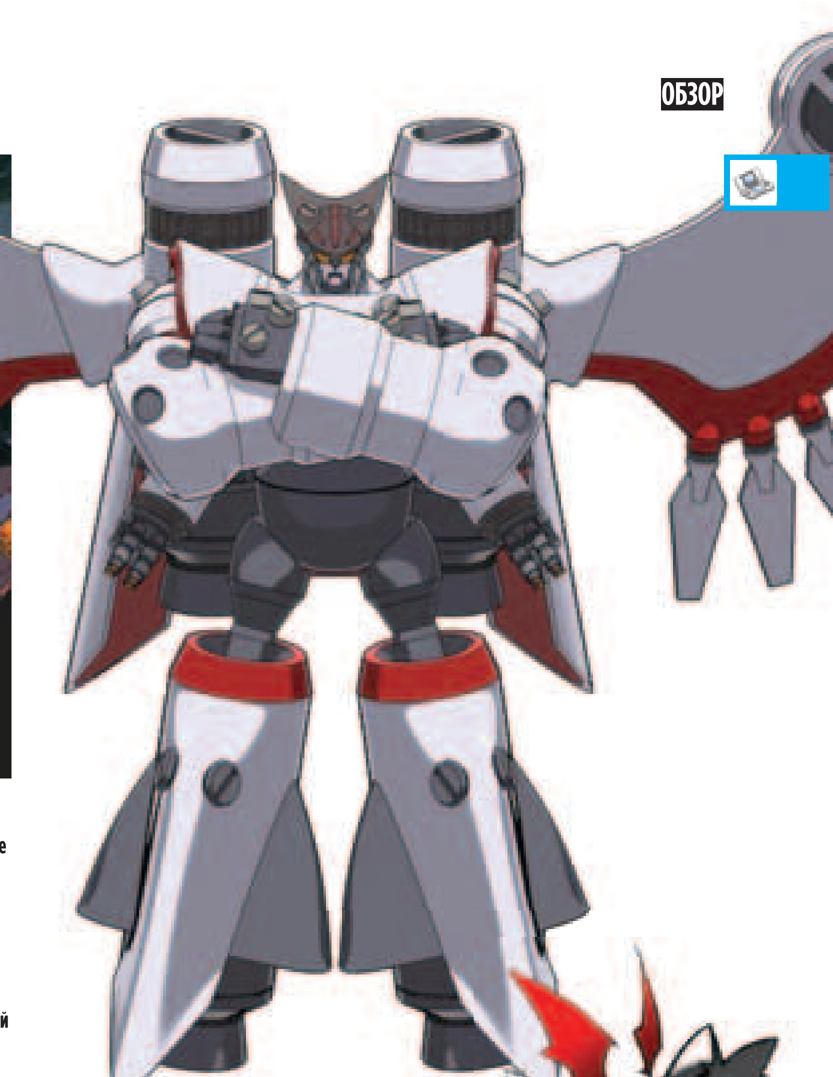
Чтобы переключить погоду, нужно лично наведаться к профессору. Мобильник у наших рыцарей есть, однако позвонить ученому другу нельзя. Связаться можно только с сидящей на спутнике девушкой-оператором, которая, как DOS после сбоя, понимает всего три команды: abort, retry и ignore, то есть «выйти из подземелья», «начать текущую зону сначала» и «извините, ошиблись номером». Возможно, ловкому и опытному игроку и не понадобятся ее услуги (платные, между прочим), но совершать визиты к Шеридану, а также в Акуну, единственный мирный город, все равно придется. Профессор, например, помимо махинаций с погодой, способен улучшить оружие, но для этого нужны детали – junk parts. Детали вываливаются из убитых монстров и занимают место в «сумке» героев, пока вы не рассмотрите, что же вы такое подобрали. Зачем введено это усложнение, непонятно.

Распродажа металло- и прочего лома есть и в городе. Честно говоря, бегать между магазином и домом профессора не очень-то удобно, а ведь каждый персонаж перед тем, как помочь, норовит выдать озвученную фразу, пропустить которую нельзя. Хорошо хоть, эти реплики обычно коротки.

Там же, в Акуне, можно отдохнуть, восстановив здоровье и энергию, приобрести снаряжение и продукты, воспользоваться услугами банка, послушать музыку и поболтать с горожанами. Они могут поделиться полезной ин-

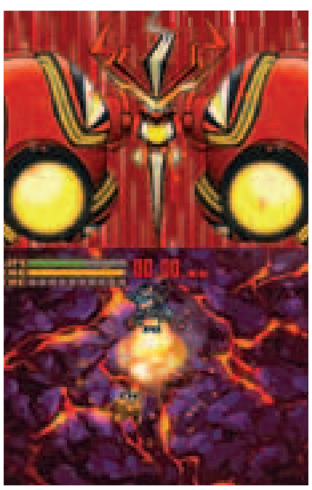


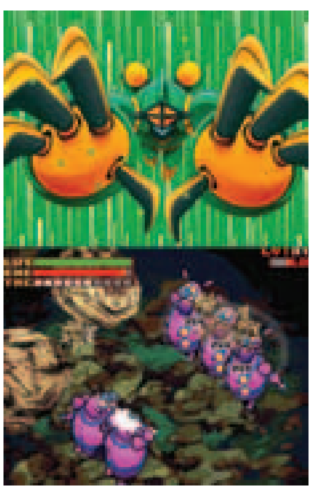


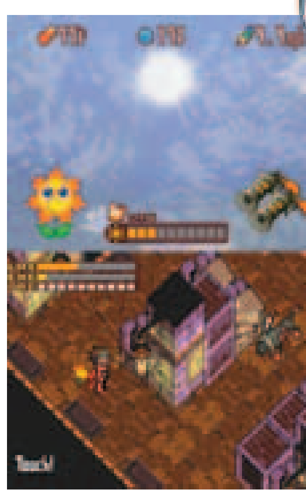


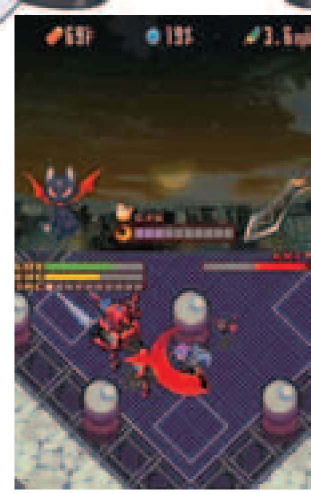
### Солнышко в руках

**В Японии сериал Bokura no Taiyou («Наше солнце», или просто Boktai) был гораздо популярнее, чем в Европе и Америке. Первые игры серии вышли на GBA, картриджи были оборудованы световым сенсором, с помощью которого игроки ловили солнечный свет и заряжали им оружие героя. Идея казалась прикольной ровно до того момента, как геймер на самом деле выходил на солнце... и обнаруживал, что на засвеченном экране ничего не разглядеть. Эта теория, правда, не объясняет, почему сериал понравился японцам, – третья Boktai, Shin-Bokura no Taiyou: Gyakushu no Sabata, вообще вышла только в Стране восходящего солнца. Выпуская четвертую игру серии на новой консоли, авторы решили начать с чистого листа – избавились от фотосенсора, запустили новую сюжетную линию и переименовали героев для англоязычного релиза (Джанго и Сабата стали Аароном и Люцианом, соответственно). Однако и японская, и английская версии совместимы с Boktai для GBA – если вставить картридж с любой из трех предыдущих игр во второй разъем консоли, герои получат возможность заряжаться энергией от настоящего солнца!**











## Отбив у вампиров «пульт управления погодой», герои игры получают возможность вытворять такое, что вам и не снилось!

формацией, выдать задания или просто порадоваться подвигам наших героев. Их, кстати, уже пора бы представить, верно?

### Черный человек и Стрелок

Как и в недавней Castlevania: Portrait of Ruin, мы управляем двумя охотниками на вампиров (на этот раз – строго поочередно). Однако, какими бы разными нам ни казались Джонатан и Шарлотта, по сравнению с Люцианом и Аароном они ну просто близнецы. Люциан циничен и мрачен, держится особняком (общество Аарона его раздражает), носит долгополое пальто и повязку на глазу, предпочитает холодное оружие и борется с самозваными повелителями человечества из мести. Его помощник, крылатый кот Неро – дух тьмы (в игре таких существ, воплощающих собой разные стихии, называют террениалами). Аарон – член «Солнечной гильдии», организации, защищающей людей от вампиров. Он молод, наивен и ходит в смешных шортиках, однако неплохо управляется с огнестрельным оружием, которое изначально питается энергией солнечного террениала, подсолнуха Тости. По мере продвижения сюжета герои будут расправляться с боссами-кровососами и освободят еще несколько террениалов, силу которых сможет использовать каждый из охотников, вкладывая ее в удары меча или в снаряды. Здесь работают простые закономерности: дух облаков сильнее в дождливую погоду, огненные монстры уязвимы к силе ледяного терренила и так далее. Кроме того, в боях герои накапливают полоску транса – TRC. Заполнившись, она позволяет провести особую атаку, зависящую от выбранного терренила. Неро и Тости просто сливаются со своими хозяевами, превращая их в могучих чудовищ. Другие духи заставляют использовать фирменные «фишки» консоли – так, огненной Урсуле надо чертить «мишени» стилусом, чтобы она бросала в них бомбы, а ледяной Эзре – дуть в микрофон, чтобы поднять снежную бурю.

### С нами солнце и луна!

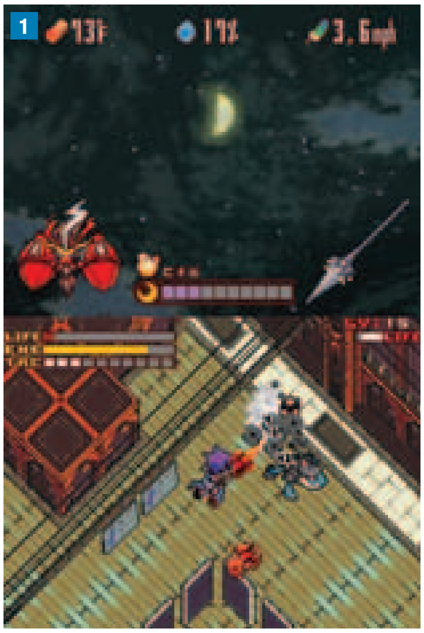
Принципиальное различие между охотниками в том, что у Люциана есть простая атака, не расходующая энергию. Пушки Аарона, к сожалению, хотя и не требуют близкого контакта с противником, без энергоподпитки не стреляют. Впрочем, восстановить запас есть множество разных способов. Можно накупить «энергетических фруктов», но они – привет от змееда! – довольно быстро портятся и теряют ценные свойства. Если герои отравятся тухлятиной,

**ВЕРДИКТ**
**8.5**

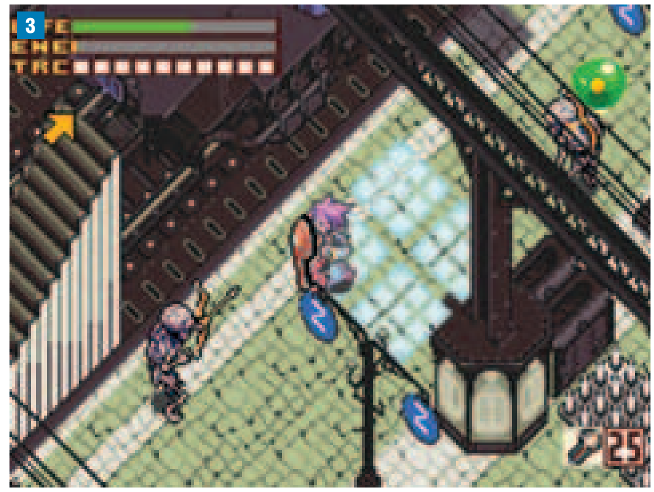
**ПЛЮСЫ**
Интересная, многосторонняя концепция влияния погоды на различные аспекты игры. Необычная смесь жанров. Удобная система сохранения.

**МИНУСЫ**
Необходимость возвращаться в город несколько тормозит динамику игры. Интерфейс местами неуклюж. Довольно сложно точно передвигаться по диагонали.

**РЕЗЮМЕ**
Кодзима опять сделал игру про одноглазого воина-одиночку, гигантских роботов, вампиров, шпионские страсти и гнилые яблоки.











## СЕКРЕТ!

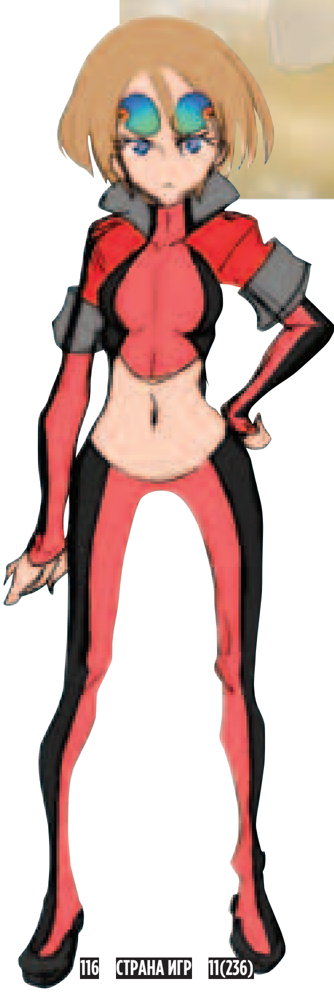
Свистом можно не только приманивать врагов, но и активировать спецспособности терренианов. Для этого терренил должен засветиться (это происходит в соответствующую погоду или время суток):
Toasty (день): восстанавливает энергию;
Nero (ночь): заставляет врага, на которого нацелился герой, уронить предмет или деньги;
Ursula (жара): атакует врага, на которого нацелился герой;
Tove (высокая влажность): восстанавливает здоровье;
Alexander (ветреная погода): отбрасывает и оглушает окружающих героя врагов;
Ezra (холод): замораживает врага.

1 Некоторые уровни имеет смысл проходить повторно. После победы над боссами вы сможете попасть в ранее недоступные места и найти там весьма полезные вещи.

2 Если вы вдруг не сообразите, как справиться с вампиром, и бесславно погибнете, перед следующей попыткой вам выдадут подсказку.

3 По нажатию кнопки «B» Аарон и Люциан выставляют перед собой щит. Один из доступных в игре щитов может даже лечить своего обладателя!

4 Помимо озвучки, игра обильно сдобрена весьма качественными аниме-видеороликами. Авторы не обошлись, как это обычно бывает, только вступлением, но и проиллюстрировали многие сюжетные моменты.



## Игра довольно резво скачет из готики в вестерн, а из стимпанка – в аниме про «больших роботов».

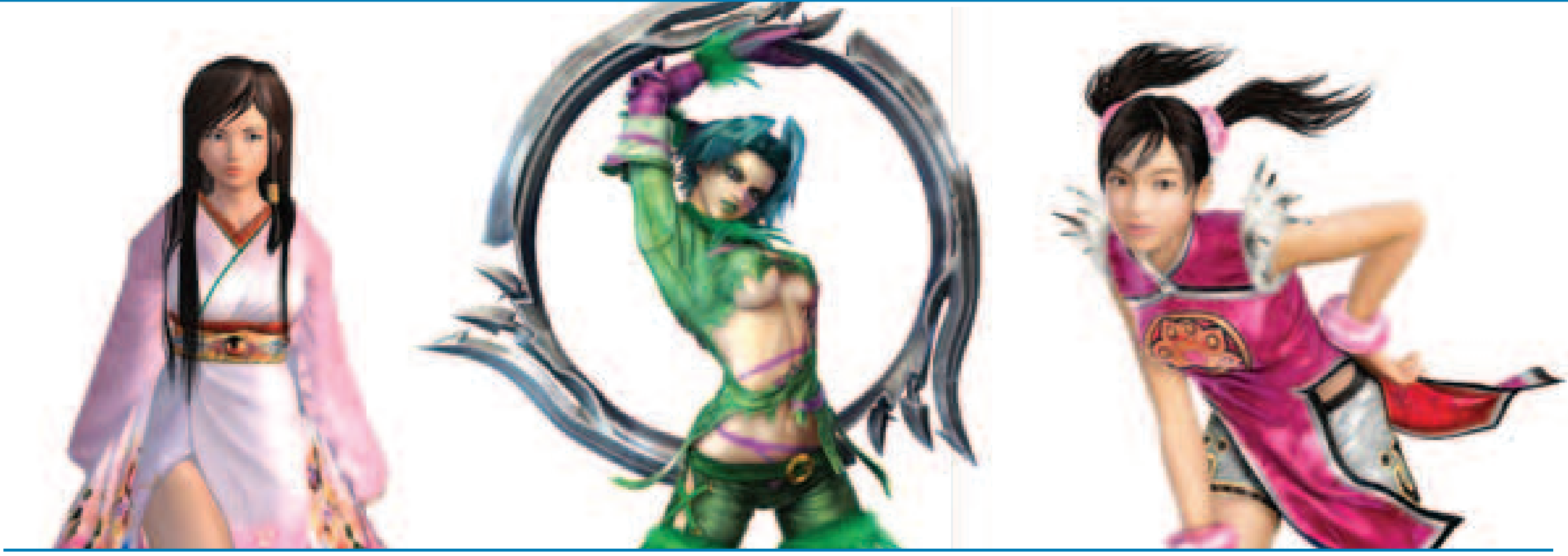
картинка на экране расплывается на огромные пиксели – классная придумка!
Кроме того, охотники способны подпитываться прямо от светил, встав под открытым небом или стеклянным потолком. Аарон заряжается днем от солнца, Люциан – ночью, от луны. Наконец, положив деньги на счет в банке, можно перекачать их в энергию с помощью специальных терминалов (обычно установленных перед логовами боссов).

### Следы шагохода

Злодеи скрываются не только в традиционных замках и подземельях – с одним из них придется драться на крыше поезда (игра вообще довольно резво скачет из готики в вестерн, а из стимпанка – в аниме про «больших роботов»). От большинства монстров, преграждающих дорогу к боссам, можно просто убежать, однако ролевой элемент заставляет вступать в битву, чтобы получать опыт и наращивать характеристики. Их три – здоровье, энергия и сила, накопленные очки распределяются между ними вручную.
Кроме того, периодически на пути героев встречаются засады, которые нужно перебить в обязательном порядке. Есть и головоломки, а также шпионские сцены, в которых требуется прокрасться мимо врагов незамеченными. Здесь пригодится возможность отвлекать внимание патрульных свистом… да-да, снова дуть в микрофон.
Основной изометрический режим не идеален в управлении – стоит лишь немного не под тем углом наклонить крестовину, и герой бежит не по диагонали, а прямо вверх или вбок. В некоторых местах такая ошибка может стать фатальной. Впрочем, павших всегда удается воскресить, да и сохраняться позволено в любом месте, в любое время, кроме сражений с боссами.

### Орбитальный крематорий

Битвы с сюжетно важными кровососами состоят из двух этапов. Первый особо не отличается от сражений с рядовыми монстрами – разгадав, какие стихии дают гаду его могущество, нужно атаковать его прямо противоположным элементом.
Как только злодей будет выбит из своих доспехов, его грузят в специальную «гроб-ракету» и везут на орбиту, где будет проведено окончательное умерщвление концентрированным солнечным светом. Однако на пути вам будет противостоять космическая авиация вампиров (чувствуется рука Кодзимы!). Этот этап сделан с использованием полигональной графики и управляется почти полностью стилусом – с его помощью вы перетаскиваете по экрану свой «гроболет», им же указываете цели для стрельбы. Левый шифт переключает терренианов – каждый отвечает за свой вид атаки. Возможно, передвигать корабль с помощью крестовины было бы удобнее, но и без нее этот режим вполне играбелен и хорошо разбавляет собой рубилово в подземельях, замках и поездах. Игра увлекает не на шутку, и только переводя дух в таверне, задумываешься, каково приходится горожанам, вынужденным терпеть резкие изменения погоды. Не обижайтесь, акунцы, – это для вашего же блага! СИ



# Летний Кубок «Страны Игр»

**КРУПНЕЙШИЙ ТУРНИР ПО ФАЙТИНГАМ В РОССИИ С ЦЕННЫМИ ПРИЗАМИ.**

Очередной турнир по видеоиграм от «СИ» пройдет 16 июня при поддержке компании **Microsoft**.




Дисциплин три – **Tekken 5** (PS2), **Dead or Alive 4** (Xbox 360) и **Soul Calibur III** (PS2). К участию приглашаются все желающие – от новичков до профессионалов. Победителям в каждой номинации достанутся ценные призы (точный список будет объявлен позже, на www.gameland.ru). В частности, лучшие бойцы в **Dead or Alive 4** получат игры для **Xbox 360** и саму консоль. Кроме того, вы сможете пообщаться с работниками «СИ» и сразиться с ними вне рамок турнира.

Место проведения мероприятия – **клуб 4GAME** (www.4game.su), расположенный по адресу **Москва, Ярославская улица, 12 стр.1**. От станции метро ВДНХ до клуба идти надо 5-10 минут, мимо гостиницы «Космос». Вам нужно появиться к 11 утра и записаться на интересующие вас дисциплины. Участие в турнире бесплатно. Игра будет идти на десяти плазменных панелях. **Закончится кубок в 19:00 торжественным награждением победителей.**

# RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ОТЛИЧНО

**ДАЖЕ ОКАЗАВШИСЬ У ВАС В КАРМАНЕ, РЭТЧЕТ И КЛЭНК НЕ ТЕРЯЮТ БОЕВОГО ЗАДОРА И РВЕНИЯ К ПОДВИГАМ.**




Уровни обычно велики по размеру и часто довольно причудливы внешне.



Возможность отдохнуть предоставляется настоящим героям не так уж часто. А все потому, что их, героев (тем более, настоящих), можно пересчитать по пальцам одной руки. Тогда как злодеев – пруд пруди, и каждому не терпится во всеуслышание заявить о себе. Казалось бы, ушастый Рэтчет и его механический напарник Клэнк заслужили полноценный отпуск: на счету приятелей целых четыре подвига космического масштаба, не считая менее значительных достижений. Но кому какое до этого дело? Очередной злоумышленник уже плетет сети интриг, повсюду шныряют недружелюбно настроенные роботы, беззащитным до зарезу хочется помощи. Стало быть, вновь нужно браться за верный гаечный ключ. И за огнемет. И за гранаты. И, конечно же, за мобильную ракетницу, без которой герой – не герой.

## Отряд специального назначения

Сериал Ratchet & Clank, стартовавший в 2002 году, с пеленок числится в «золотом фонде» PlayStation 2, а вот на PSP гостит впервые. Но владельцам портативной платформы грех жаловаться – в их распоряжение попала отличнейшая игра, объединившая почти все удачные наработки предыдущих проектов. Разумеется, без пары-тройки мелких промахов не обошлось, однако они едва ли испортят общее впечатление от Size Matters. Впрочем, не будем забегать вперед и разберемся во всем по порядку.

Главное действующее лицо – Рэтчет, тогда как Клэнк, удобно устроившись у товарища на спине, играет в основном вспомогательную роль говорящего рюкзака. В частности, маленький робот напичкан разнообразными механизмами (в их числе – несколько





Пропеллеры Клэнка позволят Рэтчету летать – но очень недолго. Постарайтесь не переоценить их возможности.



Целиться во время перестрелок, как правило, необязательно – в кого-нибудь да попадете.



## ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action.adventure.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** High Impact Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** http://www.us.playstation.com/RCSizeMatters



**Автор:**
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

## ВЕРДИКТ 8.5

**ПЛЮСЫ**
До мелочей выверенный игровой процесс, отменная графика, множество бонусов, великолепная работа актеров озвучки.

**МИНУСЫ**
Управление не так удобно, как в «старших» играх сериала; камеру иногда заносит на поворотах; музыкальное сопровождение невыразительно.

**РЕЗЮМЕ**
Отличный шутер с элементами платформера – понравится как ветеранам, так и новичкам.

пропеллеров), которые позволяют Рэтчету подниматься в воздух, планировать с большой высоты и выполнять другие нехитрые трюки шведского дядьки Карлсона. Однако трюки трюками, но основное время Рэтчет уделяет вовсе не прыжкам, а потасовкам-перестрелкам с многочисленными противниками.

Враги в Size Matters поодиночке нападать не любят, предпочитая полагаться на численное превосходство. Атакуют обычно все одновременно, с разных сторон, да еще и не стесняются пускаться на кое-какие тактические хитрости. Например, двое обстреливают ваших подопечных с безопасного расстояния, тогда как еще трое или четверо лезут в ближний бой. От подобного, совсем не характерного для платформеров напора легко растеряться и… очнуться прямиком у последнего чекпойнта, дабы начать штурм зловредного AI заново. С другой стороны, не подумайте, будто Рэтчет не умеет за себя постоять. Еще как умеет!

Во-первых, ушастый мастерски владеет здоровенным гаечным ключом, а в рукопашной это страшное оружие. Пары-тройки ударов обычно с лихвой достаточно, чтобы завалить даже самого крепкого недруга. Ну а во-вторых, в распоряжении Рэтчета со временем оказывается весьма впечатляющий арсенал различных пушек, бластеров и тому подобных, полезных в военное время предметов. Они-то и станут вашими главными аргументами в борьбе за мир и спокойствие в галактике. Всего разработчиками предусмотрено тринадцать видов оружия – почти все встречались в прошлых сериях, за исключением чудовищной ракетницы R.Y.N.O, которую, к сожалению, удастся заполучить, лишь пройдя Size Matters до конца.



Снайперская винтовка – отличный способ избавиться от врага, не привлекая лишнего внимания.

**Основное время Рэтчета занимают не прыжки, а потасовки и перестрелки с многочисленными противниками.**

Любое оружие можно «прокачать» – чем дольше вы им пользуетесь, чем больше врагов отправляете на тот свет, тем быстрее накапливается опыт, необходимый для превращения обычного гранатомета в нечто, по убойной силе близкое к ядерной боеголовке. Плюс никто не запрещает вам приобретать специальные модули, наделяющие оружие дополнительными функциями – от автоматического наведения на цель до повышенной скорострельности.
Кроме оружия, есть в игре и броня – целых четыре разновидности (две стандартные и две секретные). Ее, правда, получить несколько сложнее. Неизвестные доброжелатели разобрали каждый из четырех доспехов на составные части и разбросали их по уровням – где-то обнаружится шлем, где-то ботинки. В теории никто не запрещает Рэтчету объединить перчатки из одного комплекта с бронежилетом из другого. Но на практике получение полного доспеха открывает доступ к весьма заманчивым бонусам, вроде более мощных ударов гаечным ключом или заметно возросшей выносливости. Так что поиски определенно стоят затраченных усилий. Кстати, оба секретных доспеха удастся получить только в Challenge Mode – вот вам и лишний повод погеройствовать от души.
Что до платформенной составляющей, то она в Size Matters сведена к необходимому минимуму, окончательно сдав лидирующие позиции экшн-элементам. Кое-где вас еще заставляют прыгать с одного уступа на другой и собирать многочисленные гайки (они заменяют в мире Ratchet & Clank валюту), но… Дизайн уровней не оставляет никаких сомнений, что предназначены они именно для перестрелок, а не акробатических номеров. А уж сбор упомянутых гаек не имеет ничего общего с поисками монеток в любой из частей Super Mario, либо колец в Sonic the Hedgehog – там каждая штука была на счету, в Size Matters «деньги» почти повсеместно водятся в избытке, и уделять им особое внимание попросту некогда.

### Просчеты командования

Недостатки Size Matters незначительны, но пару слов о них сказать все-таки стоит.
Виртуальный оператор обычно справляется с возложенными на него функциями, но случаются и досадные недоразумения. Например, попытка слишком резко изменить траекторию движения может привести к тому, что камера просто-напросто откажется повернуть в нужную сторону. Либо застрянет в ближайшей стене. И в том, и в другом случае придется выравнивать ее положение вручную – благо, такая возможность предусмотрена.
Кое-какие претензии имеются и к управлению. Разработчики



Прежде чем завернуть гайку и открыть дверь, придется расправиться с охраной.



Не подпускайте противников слишком близко – это вредно для здоровья.



Вид от первого лица – одна из самых бесполезных возможностей игры.

## Дополнительные возможности

Авторы Size Matters как могли разнообразили игровой процесс, дабы их детище не наскучило вам через несколько часов. Те, кто пройдет Size Matters, получит доступ к Challenge Mode – тому же сюжетному режиму, но с куда более живучими и злобными противниками, а заодно и многочисленными бонусами. Кроме того, по мере прохождения вы сможете попробовать силы в мини-играх – например, космических перестрелках, гонках и местной версии знаменитых Lemmings. Не забыли и о многопользовательском режиме. Одновременно в Size Matters могут сыграть до четырех человек, вариантов времяпрепровождения также четыре: старый-добрый DeathMatch, его командная разновидность Team DeathMatch, уже непременный Capture the Flag и впервые представленный в сериале Iron Lombax Challenge. В последнем от участников требуется выполнять специальные задания – различные для каждой арены. Скажем, на одной придется заниматься отловом и погрузкой коров, тогда как в другой раз вам прикажут разыскивать и собирать какие-нибудь предметы, за которыми охотятся и конкуренты.



Различные гэджеты помогут героям преодолеть наиболее сложные препятствия.







бесхитростно решили реализовать в Size Matters ту же раскладку клавиш, что и в прочих частях Ratchet & Clank. И столкнулись с банальной нехваткой кнопок, коих на PSP заметно меньше, чем на контроллере Dual Shock 2. В итоге некоторые базовые приемы необходимо выполнять, нажимая две-три клавиши одновременно (как правило, два «шифта» и одну из лицевых) – не лучшая идея, особенно в условиях чрезвычайно динамичного игрового процесса. Хотя, конечно, привыкнуть можно.

## Технологии в кармане

Объективно оценивать графические достижения Size Matters трудно – мешают четыре старшие сестры на PS2, с которыми волей-неволей сравниваешь творение High Impact Games. Сравнение, конечно, получается не в пользу «карманной» версии: здесь и полигонов поменьше, и текстуры попроще, и со спецэффектами не все так гладко. С другой стороны, разработчики действительно добились от платформы очень и очень многого, и на PSP достойную конкуренцию Size Matters могут составить разве что Daxter, Syphon Filter: Dark Mirror, да еще пара-тройка игр.

Со звуковой частью тоже полный порядок. Главных героев озвучивают те же актеры, что и прежде – и озвучивают, как всегда, отменно. Второстепенные персонажи не отстают от лидирующего дуэта, а потому пропускать сюжетные сцены и диалоги нет никакого желания, настолько они забавны. Не подкачали и звуковые эффекты – хотя, чтобы оценить их по достоинству, придется вооружиться, например, наушниками. Динамики PSP, как водится, с возложенными на них обязанностями не справляются. Невыразительной, пожалуй, оказалась только музыка – но к подобному положению вещей мы уже привыкли, и поэтому не жалуемся.

## Батарея, огонь!

С момента запуска PSP прошло без малого два с половиной года. За это время платформы обычно успевают «обрасти» изрядным количеством полновесных хитов, однако в данном случае налицо явный дефицит блокбастеров. Так что премьера Size Matters пришлась более чем кстати – новичкам наглядно продемонстрировали, на что в действительности способна консоль, а у ветеранов появился еще один повод для радости. В то же время хочется надеяться, что Sony наконец-то начнет уделять PSP больше внимания и сил, выпуская заслуживающие всеобщего внимания игры чаще, чем раз в несколько месяцев. А пока – оружие на изготовку! Галактика все еще в опасности! СИ








1 Одежда на спортсменах выглядит очень впечатляюще. Иллюзию портят мальчики, подающие мячи. Они не отбрасывают теней – нежить, что с них взять…

2 Хотите думать об игре хорошо – смотрите на Федерера. Хотите думать плохо – разглядывайте зрителей.

3 В этой мини-игре мы спасаем Землю, отбивая снаряды инопланетных агрессоров, принявших вид автоматов для подачи мячей.

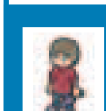
4 Пощады! Не верю! Мария совсем другая!

5 Фактический факт: на самом деле теннисный мяч не оставляет за собой след в воздухе.

6 Неплохой эффект: на грунтовом покрытии земля пачкает разметку, а мяч оставляет следы на корте.

## ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Portable, PC
**ЖАНР:** sports.traditional.tennis
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
**РАЗРАБОТЧИК:** Sega AM3, Sumo Digital
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
**ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 3
**ОНЛАЙН:** http://www.sega.com/gamesite/sonicrivals

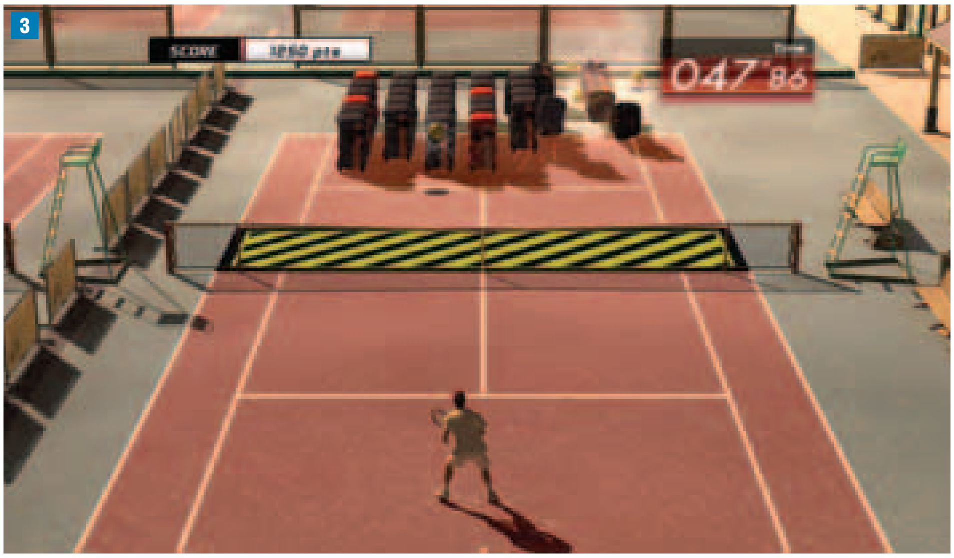


**Автор:**
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

# VIRTUA TENNIS 3

**ПВО ЗЕМЛИ СБИВАЮТ КОРАБЛИ КОСМИЧЕСКИХ АГРЕССОРОВ РАКЕТКАМИ. ТЕННИСНЫМИ.**

Хотя два классических сериала от Sega – Virtua Tennis и Virtua Fighter – объединяет общее словечко в названии, игры эти совсем разные. Файтинг щеголяет лучшей в мире боевой системой и правдоподобными боями (по крайней мере, более правдоподобными, чем в других играх), а Virtua Tennis, наоборот, позволяет себе многие упрощения теннисной премудрости и, оставаясь спортивной игрой, не претендует на звание достоверного симулятора. Что и не странно вовсе: в Японии она называется Power Smash и не имеет никакого отношения к знаменитому файтингу.
За последний год вышло уже два виртуальных тенниса для консолей нового поколения – это Top Spin 2 и Rockstar Games presents Table Tennis, так что японскому пришельцу придется силой отвоевывать себе место под солнцем. Коньком игры должна была стать графика, перенесенная с аркадной платформы Sega Lindbergh якобы в первозданном виде. И что с того? Имея в активе лицензию на два десятка знаменитых теннисистов, разработчики неплохо потрудились над внешностью их виртуальных копий – всех, кроме Марии Шараповой, которая в Virtua Tennis 3 никак не тянет на звание секс-символа. На корте профи ведут себя со знанием дела, играют красиво, а следы от мяча, остающиеся на некоторых покрытиях, производят очень хорошее впечатление… которое легко испортить, если посмотреть на зрителей, судей или обслуживающий персонал. Они даже не отбрасывают теней! В наш век высоких технологий это стыд и срам. Еще новый смысл слову «тщетность» добавляют провальные попытки разработчиков воплотить лицевую анимацию в кампании. Смотреть на нее смешно.
Сама же кампания, как и в прошлых играх сериала, совсем неплоха. Вы начинаете, задавая внешность будущего чемпиона, который пока занимает в международном рейтинге трехсотую строчку. Экран статистики новичка удручающе полон нулями. Но ничего, перед будущим чемпионом (нынешним бездарем) открыты все двери: можно пойти в теннисную школу и выполнять несложные задания, можно тренироваться в десятке совершенно убойных мини-игр, можно принять участие в турнире, если, конечно, рейтинг позволяет. Мини-игры в Virtua Tennis – это чума. Вы играете теннисными мячами в керлинг, сбиваете кегли в теннисном боулинге, лопаете воздушные шары, просто бьете по мишеням, сдерживаете атаку инопланетных автоматов по подаче мячей или тренируете работу ног, уворачиваясь от лавины гигантских желтых шаров (именно таких веселых и непредсказуемых заданий очень не хватает в Virtua Fighter 5). Успешно пройденные мини-игры поднимают ха-


3

## Мнение

Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)

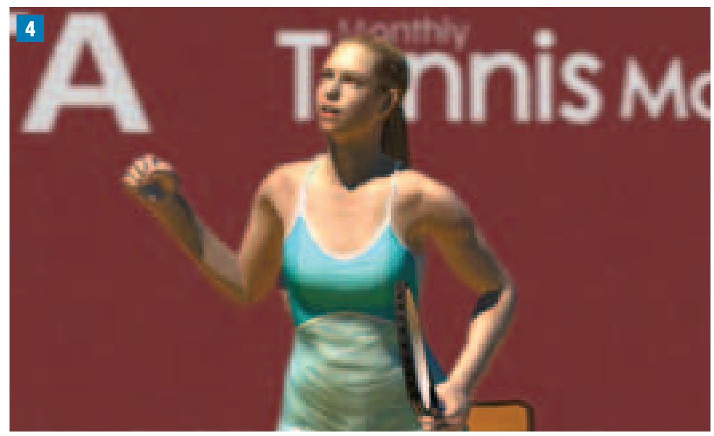
Весьма приличный теннис, который очень-очень хотел стать лучшим в мире, но… не допрыгнул. Из-за подчас странной механики, из-за деревянных лиц, из-за… Черт! Я не прощу AM3 и Sumo Digital за того хромого снежного человека с флюсом, каковым они пытаются выставить душку Шарапову. Мария Юрьевна, плюньте на деньги и никогда больше не имейте дела с Sega! Мы поймем. Ведь мы видели вас настоящую – грацозную, красивую – в Top Spin 2. В остальном же – теннис как теннис, получше второй части. Режим карьеры, прокачка, увлекательные мини-игры, секретные персонажи и достойные сетевые режимы – здорово! Но ощущение кукольности, суррогатности всего и вся – не отпускает. Попробуйте при встрече с подружкой-теннисисткой не нажимать на кнопку, чтобы промотать ее «Привет!», – бедняжке придется строить рожи своим немым ртом без устали до самого Страшного суда. Как ни прискорбно, в этом – вся нынешняя Sega.

## СЕКРЕТ!

Можно ли играть в теннис сковородкой? Можно, но только если вы – мастер боулинга. Казалось бы, какая здесь может быть связь? Объясняем: чтобы в Virtua Tennis открыть ракетку-сковороду, нужно зайти в мини-игру Pin Crusher (боулинг) и три раза кряду выбить страйк (то есть повалить на землю сразу все кегли). А вам слабо?

### А как же мультиплеер?

Сетевая игра в Virtua Tennis 3 есть только на Xbox 360 – удивительно, но все прочие версии, даже компьютерная, ограничены оффлайновыми матчами (в которых могут принять участие до четырех человек – при игре пара на пару). Мировой рейтинг в Xbox Live ведется по единственному типу матчей – один сет, три гейма. Но если вы играете не ради строчки в табели о рангах, то вам становится доступна гораздо большая подборка опций: матчи могут быть как предельно короткими, так и изматывающими (пять сетов по шесть геймов – это еще надо высидеть). Отдельно упомянем возможность создавать турниры с участием девяти игроков – а в случае чего недостающих гуманоидов заменят электронные мозги приставки одного из четырех уровней сложности. Наконец, в игре работает свое телевидение под названием VT TV – можно смотреть чужие матчи в реальном времени, причем сетевая служба составляет список самых важных поединков дня, которые должен посмотреть каждый. Все это значительно продлевает жизнь игре – даже удивительно, что у PlayStation 3 на какие-либо онлайновые режимы нет и намека.


4


5


6

рактеристики спортсмена, но перебарщивать с упражнениями тоже не стоит. Турниры идут строго по расписанию, и получить травму перед важным событием – значит проваляться в кровати, наблюдая, как приз достается кому-то другому. Чтобы травму не получить, нужно время от времени отдыхать, желательно, на курорте. Потом вы находите, наконец, турнир для новичков, побеждаете и поднимаетесь в рейтинге – и так до тех пор, пока Роджер Федерер не станет вторым лучшим теннисистом мира.

Впрочем, одолеть Федерера и в первом же матче – пара пустяков. Virtua Tennis 3 полон условностями, которые мешают относиться к игре серьезно. Во всех турнирах мужской компании против вас будут играть одни и те же тринадцать (!) профи, только сначала разделывать их под орех будете вы, а потом, по мере приближения к вершине – разделывать вас будут они. Вроде бы не бог весть какой недостаток, а радости победы над Федерером уже как ни бывало. Во всех без исключения матчах спортсмены часто и иногда совсем не к месту прыгают за мячом – это зрелищный прием, но один-два раза за матч, а не по три-четыре за розыгрыш. При этом теннисисты в полете умудряются точно отбивать мяч на сторону поля соперника, а случайные промахи встречаешь крайне редко. Навесы бесполезны – по крайней мере, гораздо более бесполезны, чем в настоящем теннисе – и виртуальные игроки умудряются «глушить» чуть ли не до самой сетки. Смирившись с такими выкрутасами и приняв навязанные правила, начинаешь чувствовать себя на корте более уверенно, и уже тогда дело доходит до настоящего позиционного тенниса, где побеждает тот, кто угадывает удары соперника.

Table Tennis от Rockstar превращал теннис (пусть настольный) в зрелищное шоу. Sega-AM3 недостает той легкости, с которой Rockstar делает хиты на пустом месте. То заминка в анимации, то бестолковые «навесы», то неудачный ракурс при повторе, то совсем непохожее и просто позорное виртуальное воплощение знаменитой российской теннисистки – все это мешает игре получить более высокую оценку и заставить нас, наконец, открыть рот от удивления. Virtua Tennis 3, как и Top Spin 2, обладает своим набором условностей и недоделок, которые… нет, не мешают получать удовольствие. Они лишь указывают те области, в которых эти игры можно было сделать лучше. И не забудьте: на PSP Virtua Tennis 3 сохраняет всю игровую механику в неприкосновенности, графика на портативной консоли очень хороша, а версия для Xbox 360 заслуживает ровно такую прибавку к оценке, которую вы готовы поставить за хороший сетевой теннис. СИ

ХОРОШО

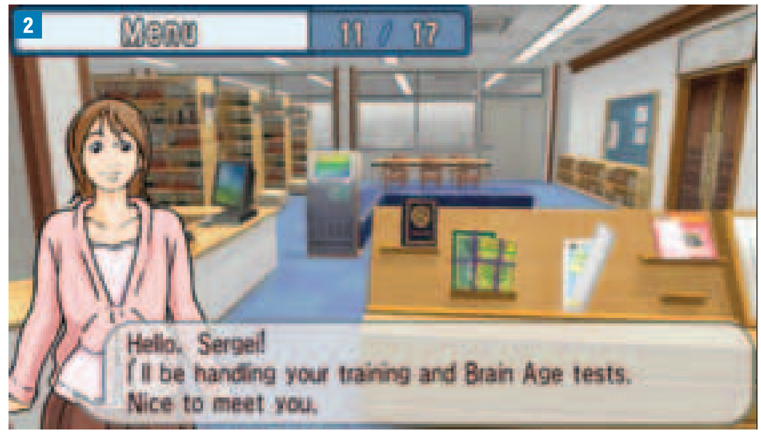
**ВЕРДИКТ 7.5**

**ПЛЮСЫ**
Жизненная анимация, достойная графика, забавные, увлекательные и многочисленные мини-игры, неплохие сетевые режимы на Xbox 360.

**МИНУСЫ**
Явно недостаточное количество лицензированных игроков, сомнительные упрощения теннисных реалий, отсутствие сетевой игры на PlayStation 3.

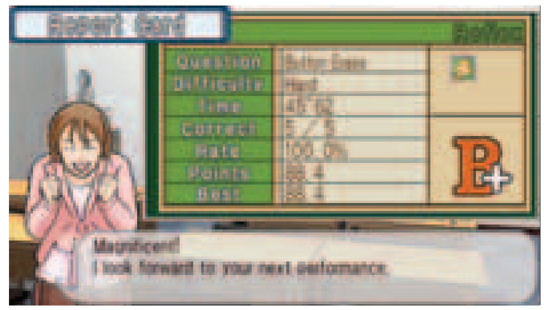
**РЕЗЮМЕ**
Хорошая игра от хорошего теннисного сериала и известного разработчика. Жалко, что не лучшая.

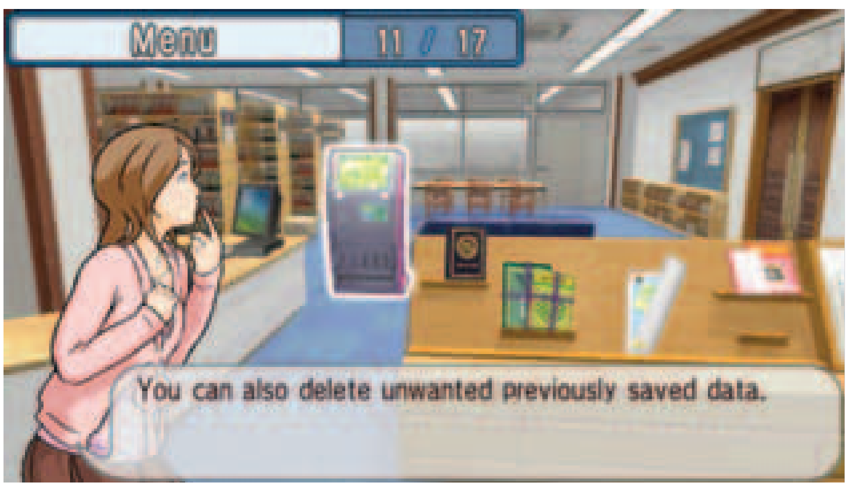


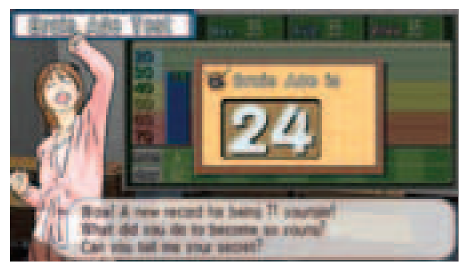




## Mind Quiz: Your Brain Coach, или двухэкранное позорище

**Итак, чем же плоха DS-версия Mind Quiz? Да всем! Например, она «замеряет» возраст мозга одним-единственным испытанием, заключающимся в... поочередном нажатии пронумерованных кружочков на тачскрине. Второй тест, на стресс, отличается от предыдущего лишь тем, что на кружочках помимо чисел появляются и буквы. Смешно? Не то слово. Есть, конечно, и еще полтора десятка упражнений – но какое отношение к развитию мозга имеет отстукивание стилусом бесконечных собак, бегущих по экрану, или закрашивание разных фигурок, сложно даже представить. Есть и упражнение с распознаванием речи, отлично демонстрирующее лишь негодное распознавание речи. В результате выходит так, что ни пользы от этих мини-игр, ни удовольствия – в Your Brain Coach попросту скучно играть. Так что лучшим двухэкранным выбором для желающих размять извилины по-прежнему остается Brain Training с летающей головой Кавасимы. А профессору Осами Кадзимото, подменившему Кавасиму на посту консультанта Your Brain Coach, самое время оттирать пятна с репутации.**







**1** В Brain Age 20-летний рубеж достигнут, в Mind Quiz – нет. Вперед, к ежедневным тренировкам!

**2** Mind Quiz встречает нас миловидными девушками, дающими подсказки и ратующими за хорошие результаты. Несравненно более приятно, нежели безликий интерфейс меню или летающая голова очкастого профессора, не так ли?

**3** Эпическая опечатка в названии Венгрии. Может, переводчик работал на пустой желудок? И бета-тестеры тоже? Неужели издатель морит голодом своих работников?!

**4** Какой из трех вариантов приведет к ничьей? Ответ чертовски прост, но ведь на счету каждая секунда!

**5** Серебряный мозг? Неплохо для начала.

# MIND QUIZ

## О ТОМ, КАК ПРОФЕССОР КАВАСИМА ПОКОРЯЛ PSP И ПЕРЕЩЕГОЛЯЛ САМ СЕБЯ.

### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable

**ЖАНР:** special.edutainment

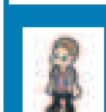
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft

**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Vellod Impex

**РАЗРАБОТЧИК:** Sega

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

**ОНЛАЙН:** http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pId=4938



**Автор:** Сергей Цилюрик td@gameland.ru

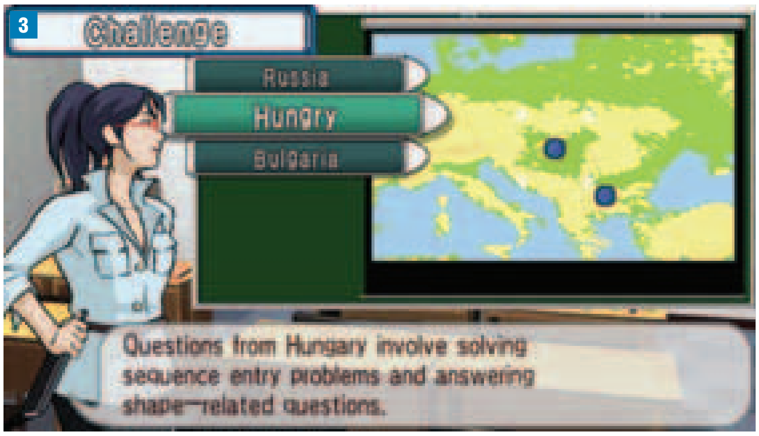
Две части Brain Training уже не первый год находятся среди лидеров продаж в Японии, и именно благодаря им у всех на слуху имя профессора Рюты Кавасимы. Профессор этот к самим играм имеет отношение весьма опосредованное: он изучает работу человеческого мозга, и только консультировал разработчиков из Nintendo, оформлявших его идеи в законченный продукт. После участия в работе над двумя бестселлерами, несомненно, подстегнувшими продажи DS в Японии, Кавасима неожиданно отвернулся от Nintendo и перешел в стан Ubisoft, занявшись проектом Mind Quiz для PSP.

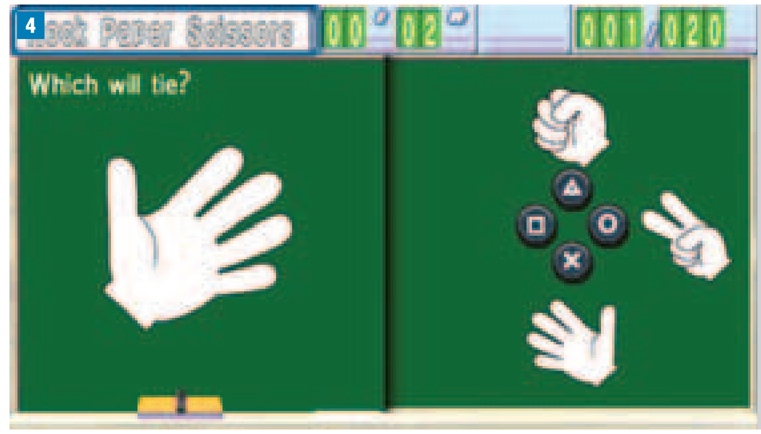
И приверженцам двухэкранного чуда от Nintendo впору посыпать голову пеплом, ибо «мозготренинг» с конкурирующей консоли обскакал всех своих предшественников.

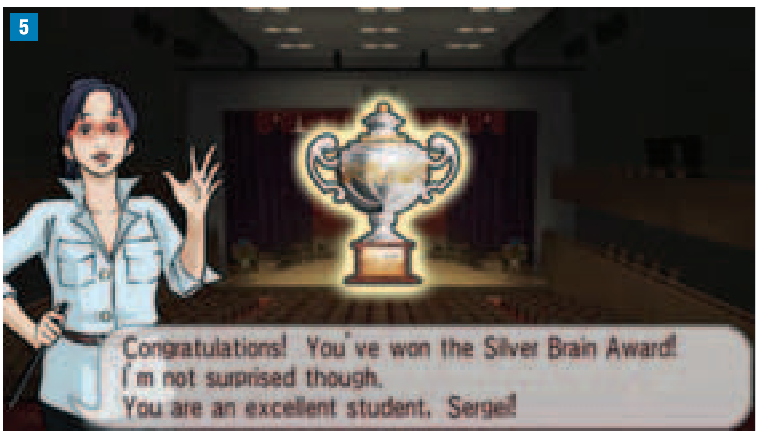
Главная причина тому – разнообразие. Mind Quiz берет уже числом различных упражнений для мозга – их здесь полсотни! Отныне можно сказать решительное «нет» ежедневным повторениям одного и того же – широкий ассортимент испытаний позволит каждый раз пробовать себя в чем-то новом. Изменяемый уровень сложности позволит выбрать не только понравившуюся игру, но и желанную нагрузку на серое вещество.

Упражнения разбиты на четыре категории. Первая – вычислительная: решать уравнения, считать картинки, складывать определенные числа из множеств. Вторая посвящена рефлексам: как можно быстрее собрать головоломку, выбрать верный вариант в «камень, ножницы, бумага», упорядочить буквы по алфавиту, а цифры – по возрастанию. Третья категория потребует рассудительности, и здешние упражнения гораздо более неторопливые, нежели «рефлекторные». Тут предстоит считать число блоков (подобное было в Big Brain Academy), продолжать последовательности чисел и картинок, комбинировать фигуры и вычислять, какое число находится на заданной грани развертки обычного игрального кубика. Наконец, последняя категория тренирует память. Запоминать придется и цифры, и цвета, и картинки, и фигуры, и порядок нажатия кнопок, и расположение кубиков, и черты лица... Каждый найдет занятие по душе!

«Но что же с управлением?» – спросите вы и будете правы. Не последнюю роль в «мозготренингах» для DS играло управление с тачскрина и микрофона – интуитивное, доступное и понятное всем и каждому. PSP подобным похвастаться не может – каждому тесту приходится ограничиваться четырьмя вариантами ответов, «прикрепленными» к четырем кнопкам консоли. «Почему бы в таком случае не портировать Mind Quiz на DS и сделать ее



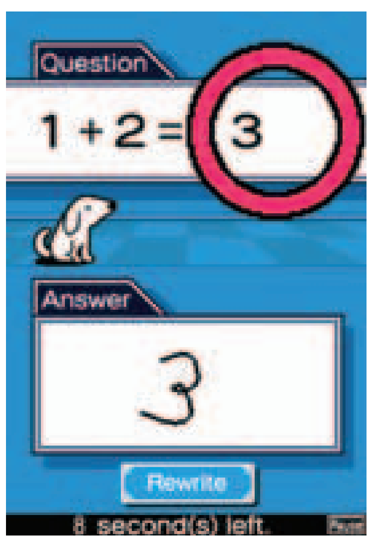





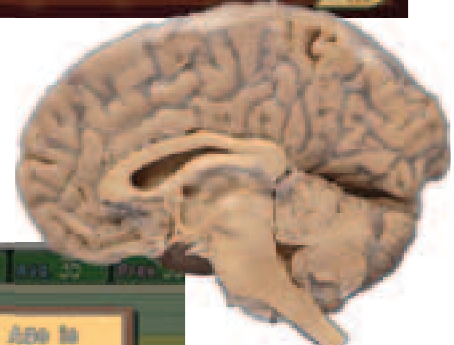


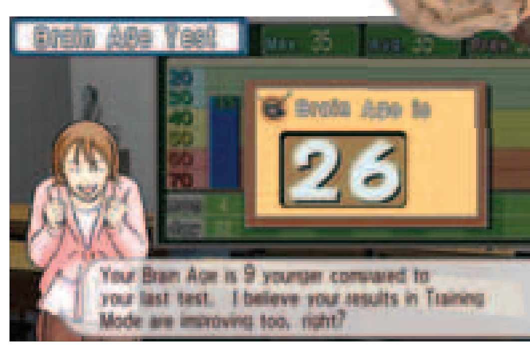





## Одной строкой

**Своя Mind Quiz есть и на PC! Впрочем, мы не увидим ее на прилавках: Ubisoft – надо полагать, заслуженно – не удостоила ее даже тиражированием на физических носителях. Скачать Mind Quiz можно с сайта Ubisoft, заплатив за это двадцать американских долларов.**






всячески лучше?» – настаивает кто-то любознательный. Знаете, мы таким вопросом задаемся и сами. На двухэкранной консоли действительно есть нечто, именуемое Mind Quiz: Your Brain Coach от Sega, но с обозреваемым проектом ее роднит лишь название. DS-версия Mind Quiz – одна из тех игр, которые наш журнал не освещает ввиду их совершенно неудовлетворительного качества. Впрочем, на этот раз мы сделаем исключение: из врезки вы узнаете, чем Sega «одарила» Nintendo DS. Но не будем о грустном. Вот, например, извечной трудности – как заставить игрока продолжать регулярные тренировки – здесь нет и в помине: за успехи в Mind Quiz можно открыть аж три дюжины разных наград! А рекорды в каждом отдельно взятом упражнении поощряются красивыми и высококачественными картинками с изображениями животных. Картинок этих в два раза больше, чем наград – так что дабы открыть все секреты игры, придется изрядно попотеть. К слову, и сами упражнения придется «добывать» – они не доступны все и сразу, как в Big Brain Academy. Таким образом, ощущение, что вы не топчетесь на месте, а действительно «проходите игру», не покинет вас в общении с Mind Quiz.

Не подкачала и внешность. Mind Quiz стилизована под школу: упражнения проходят на фоне знакомой, пожалуй, каждому зеленой доски, а задания и результаты комментируют две молоденькие учительницы. Здесь не пахнет ни минимализмом Brain Training, ни детской пестротой Big Brain Academy: игра красочна ровно настолько, насколько и должна быть. И если два упомянутых проекта четко делили целевую аудиторию на взрослых и детей, то Mind Quiz можно рекомендовать действительно всем и каждому.

Mind Quiz предоставляет все, что только можно пожелать. Тут и обилие заданий, и разнообразие режимов (помимо свободной тренировки и обязательного теста на возраст мозга есть еще и экзамены на скорость и точность ответов), и красочная оболочка, и вообще уйма причин совершенствоваться. Да и результаты испытаний всегда на ладони: и затраченное время с точностью до миллисекунды, и число верных ответов, и лучший результат в этом же упражнении – от игрока ничего не утаивается. Более того, всегда под рукой графики, демонстрирующие прогресс в любом из упражнений или экзаменов.

Хотя Mind Quiz и не может похвастаться революционными нововведениями (все уже придумано первопроходцами), в ней есть все для человека, желающего поразмять извилины, и каждая мелочь выполнена на «отлично». Собственно, оценки «отлично» в нашем журнале сей проект и удостаивается. СИ

**ОТЛИЧНО**

**ВЕРДИКТ 8.5**

**ПЛЮСЫ**
Огромное количество упражнений и всевозможных стимулов к их выполнению, разнообразие режимов, красочное и дружелюбное оформление.

**МИНУСЫ**
Недостаточно простое и понятное управление.

**РЕЗЮМЕ**
Самый красивый, интересный и глубокий из всех ныне существующих тренажеров для ума. Браво, PSP!

### Регламент

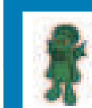
32-й кубок Америки, которому посвящена пятая часть игры, вопреки названию, проводится вовсе даже в Европе, поскольку страна-победитель традиционно принимает следующую регату у себя. А в прошлый раз победила Швейцария, в которой, к сожалению, моря не обнаружилось, так что честь проведения Кубка передали Испании. Причем в Старом Свете эта крупнейшая регата проводится с 1851, когда у южного побережья Англии победила яхта «Америка», в честь которой собственно и назван сам кубок.





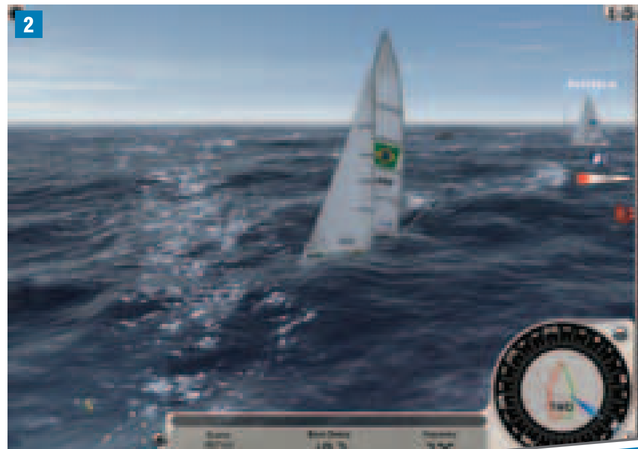
### ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** simulation.ship
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nadeo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 12
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.virtualskipper-game.com



**Автор:**
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com





**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

1 Глухо затянутое тучами небо и моросящий дождь – еще не повод для переноса соревнований.

2 Это не очень заметно по статичной картинке, но волнение на море передано крайне убедительно.

3 Кто выиграет 32-й Кубок Америки, пока неизвестно – регата финиширует только в июле.





### ВЕРДИКТ 6.0

**ПЛЮСЫ**
Обворожительная графика, лицензированный реализм, множество яхт, трасс и видов соревнований, доступный обучающий режим.

**МИНУСЫ**
Однообразие судьбы рулевого в частности и спортивной жизни в целом. К тому же не удалось обнаружить модель повреждений.

**РЕЗЮМЕ**
Общая оценка игры свидетельствует не о ее качестве, а о специфичности выбранной тематики и, как следствие, крайне узкой аудитории.

# 32ND AMERICA'S CUP / VIRTUAL SKIPPER 5

**ПО ЭКРАНУ МОНИТОРА МЕДЛЕННО СТЕКАЮТ КАПЛИ МОРСКОЙ ВОДЫ. ОТТИРАТЬ БЕСПОЛЕЗНО – БРЫЗГИ ЛЕТЯТ С ТОЙ СТОРОНЫ ЭКРАНА.**

Сперва может показаться, что симулятор яхты должен поставляться в едином комплекте с кибергольфом от Тайгера Вудса и Test Drive Unlimited с его супердорогими автомобилями и тропическим островом в придачу. Этакий набор виртуального менеджера высшего звена, глоток безмятежного благополучия. Но вещи не всегда таковы, какими кажутся, и на этих яхтах не до отдыха. Виртуальный шкипер может приказать поставить и убрать паруса, а команда дальше сделает все самостоятельно, ставя их под оптимальным углом к ветру и управляя креном яхты (на высоком уровне сложности вы можете настраивать парус, на низком и это делают за вас). Экипаж отлично справляется со своими задачами, но кажется совершенно неживым, возможно из-за того, что все матросы молчат, так что регата проходит в столь нехарактерной для спортивных состязаний потусторонней тишине. Основное занятие шкипера – рулежка. Штурвал управляется стрелочками, но не по традиционной схеме, где нажатие клавиши приводит руль в крайнее положение, – здесь стрелочки лишь слегка смещают руль в ту или иную сторону, так что надо постоянно следить за показаниями положения руля. Соответственно, ваша задача – ставить подходящие текущей ситуации паруса и вести яхту строго под оптимальным углом к ветру. Начинающим яхтсменам предоставляются стрелочки, наглядно показывающие правильный курс, а любителям бескомпромиссного реализма дают возможность самостоятельно справляться с обвисшими парусами. Это суровый симулятор, и нетерпеливым любителям «попроще» тут делать нечего. Можно сколько угодно жать кнопку «вперед», яхта не тронется с места. Ветру не прикажешь.

Игра лицензирована вдоль и поперек: реальные трассы, настоящие яхты (они, кстати, изготавливаются специально под условия конкретной регаты). К тому же, игра строго соответствует реально действующим правилам, как в том, что касается общего регламента проведения соревнований, так и относительно поведения яхт на трассе. Без четкого знания этих правил будет непонятно даже, где тут старт, а где финиш, куда и когда плыть. Насколько реалистично игра отражает поведение настоящих яхт, судить не автору – сам не плавал. Впрочем, есть и косвенные признаки: раз уж сериал смог дотянуть до пятой серии, значит аудитория его не отвергла, а можете поверить, нет более безжалостной аудитории, нежели симуляторщики.

Главная беда игры – в ее крайне узкой направленности. Яхты внутри одного класса практически не отличаются друг от друга, трассы различаются только пейзажем на горизонте. На второй вечер вы понимаете, что видели здесь уже все. Дальше останутся крутить штурвал очень немногие, большая же часть игроков, расширив кругозор, вернется к привычным делам. И мы последуем их примеру. СИ


Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle
5400 р.
PlayStation 2 Slim (RUS)
4860 р.
Xbox 360 Premium
14310 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 Full 60Gb
21600 р.
PSP Base Pack
5940 р.
Покупку можно оплатить кредитной картой
Игру доставят в день заказа
Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice) 1620 р.
Legend of Zelda: Twilight Princess 2160 р.
Skies of Arcadia Legends 1755 р.
Sonic Heroes 1350 р.
F.E.A.R. 2025 р.
Hitman Blood Money 2240 р.
Dead or Alive 4 2160 р.
Chromehounds 2025 р.
Final Fantasy X (Platinum) 810 р.
Call of Duty 3 2430 р.
Full Auto 2 2430 р.
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1080 р.
God of War 675 р.
Prince of Persia: Trilogy 1215 р.
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call 945 р.
Need for Speed Carbon Collector's Edition 1404 р.
Ridge Racer 7 2430 р.
Blazing Angels 2430 р.















1 Впервые Боско продаст нашим героям стоящий... предмет, он же немного персонаж.

2 Встроенная автомобильная мини-игра медленно эволюционирует. Через пару миллионов лет это будет GTA.

3 Чтобы втереться в доверие к мафии, надо нейтрализовать одного клиента. Это будет самая красивая загадка в игре.

4 Весь мир – театр, и зайцы в нем – таланты.

### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ЖАНР:**
adventure.third-person

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Telltale Games

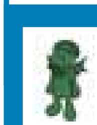
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
не объявлен

**РАЗРАБОТЧИК:**
Telltale Games

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1.5ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

**ОНЛАЙН:**
http://www.telltalegames.com/samandmax/meatball



**Автор:**
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

### ВЕРДИКТ 6.0

**ПЛЮСЫ**
Эти двое – словно старые друзья, которых знаешь уже тысячу лет, и которых очень приятно видеть даже при неблагоприятных обстоятельствах.

**МИНУСЫ**
Теперь, когда сериал вошел в привычную колею, как создатели, так и игроки практически полностью потеряли к нему интерес.

**РЕЗЮМЕ**
Эволюция неумолима. Сэм-и-Макс лайт. Сэм-и-Макс суперлайт. Сэм-и-Макс ультрасуперлайт. И так до полного исчезновения.

# SAM AND MAX – THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

**«ЛУЧШЕ БОЛЬШЕ СЭКОНОМИТЬ, ЧЕМ БОЛЬШЕ ЗАРАБОТАТЬ». ВСЕГО ПАРА НОВЫХ КОМНАТ, БОЛЬШИНСТВО НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ТОЧНЫЕ КОПИИ ДРУГ ДРУГА.**

Сэм, это Макс. Макс, это Сэм. Огромный зубастый пес и маленький пушистый кролик. Хороший полицейский, плохой полицейский. Профессиональные внештатники, крутая тачка в полулицы, длинный ствол и непрекращающийся словесный пинг-понг. Любое блюдо легко испортить, достаточно просто не добавить необходимый ингредиент. Тем более что в третий раз готовить одно и то же совсем не интересно. А потому сериал медленно, но верно испускает дух. Постой, куда?

### Приемный беспокой

Рентгеновский снимок обнаружил бы у игры вялотекущий рак мозга. Речевые центры пострадали, будто после тяжелого сотрясения: словарный запас героев уменьшился раз в десять, предложения стали заметно короче. Теперь стакан сложно считать наполовину полным, зато диалоги поймет даже проводник троллейбуса Тамбов-Пермь.

Если объектами насмешек предыдущих серий были оболванивающие СМИ с одной стороны, и борцы за нравственность с духовными учителями с другой – в общем, все те исчадия ада, что ежесекундно ведут войну за наше овечье внимание, то теперь авторское остроумие нацелено на казино с непременной итальянской мафией в качестве начинки. Градус снижен почти до нуля: вы часто ходите в казино? Вам интересна его внутренняя жизнь? Вам подает руку однорукий бандит? Так едкий памфлет на окружающую действительность мгновенно превращается в обычный мультипликационный телекомикс. Жестокая ирония сериальной судьбы. Старые знакомые не дают повода для восторженных отзывов: очередная смена профессии у девочки слева, и столь же плановая смена национальности у мальчика справа воспринимаются как должное. Новыми трюками соседи не балуют, так что даже говорить с ними как-то не хочется. Мимо мебели проходишь молча.

### Все взорвалось и летит

В итоге движущей силой третьей части становится сюжет, а не взаимоотношения главных героев и фирменный юмор. Но и он, являясь продолжением сквозной линии сериала, удивить нас не способен. Спешите видеть, только сегодня в нашем шапито Квест-Без-Сюрпризов. В этой раковине жемчуг расти не желает.

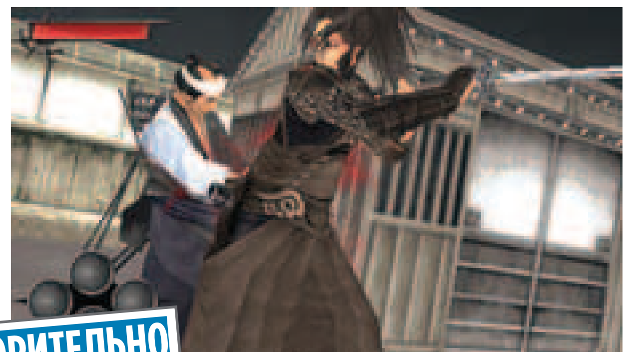
То есть игра даже балует нас парой любопытных и интересных загадок, но при всех эстетических достоинствах они очень уж просты. Разум может преспокойно продолжать рожать чудовищ – здесь он вам не понадобится. Если вы застряли и не знаете, что делать, просто еще раз пробегитесь по всем уровням, там ведь что-то могло измениться, а уйдет на такой дозор минуты две. Карманная игра, осталось только издать ее на гибких дисках.

Испытание разлукой порой вынести куда проще, нежели частые безрадостные свидания. СИ













УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

**ИНФОРМАЦИЯ**

**ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable, PlayStation 2
**ЖАНР:** action-adventure.fantasy
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
**РАЗРАБОТЧИК:** Spike
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
**ОНЛАЙН:** PlayStation Portable
**ОНЛАЙН:** http://www.shinobido.com

**Автор:**
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 На картинке она выглядит королевой. На самом же деле – бегает рывками, намертво застревает между вазами, не умеет мгновенно разворачиваться и вообще сестра Буратино.

2 Птица-разведчик, конечно, полезна, но куда быстрее пробежать уровень и запомнить расположение противников самому. Благо, и бежать-то особо некуда.

3 Демонический самурай, перекочевавший прямиком из Onimusha, не просто неуязвим для стали, но еще и стреляет из гранатомета. И ведь так ловко!

# SHINOBIDO: TALES OF THE NINJA

## ИЗОБРАЖАЯ НИНДЗЯ

**ВЕРДИКТ 6.5**

**ПЛЮСЫ**
Увлекательный геймплей, возможность скачивать новые миссии, 36 доступных персонажей.

**МИНУСЫ**
Обманчивая графика, неудобное управление, множество досадных недоработок, скучный сюжет.

**РЕЗЮМЕ**
Как «игра в дорогу» вполне сойдет, но к домашней версии лучше не прикасаться. Главное – побороть первое разочарование.

Бесшумные, незаметные, верные своему делу убийцы из феодальной Японии утратили былую славу в мире видеоигр. Теперь их имидж поддерживается исключительно стараниями Рю Хаябусы. Попытки возродить легендарный сериал Tenchu так и не привели к успеху: новых идей мало, а те, что есть, никак не уживутся со старыми. Создатели же Shinobido: Tales of the Ninja и не думали браться за спасение жанра, как раз напротив – решили отыграться на том, что осталось и еще может приносить деньги.
Здесь не найти красочных роликов, лихого сюжета, ярких и запоминающихся героев. Музыкальное сопровождение Shinobido составлено из трех фоновых мелодий, а вместо беззвездного неба натянута темная монотонная текстура. Разница между тем, что показывают скриншоты, и тем, что можно наблюдать на экране PSP, поразительна. Оправдание этому безобразию только одно: геймплей – пусть примитивный, но доступный и увлекательный.
Перед тем как отправиться на миссию, необходимо подготовиться. Выбрать одного из 36 синоби (открываются со временем), проверить цели задания и инвентарь. Настоящий ниндзя может унести не более четырех предметов, один из которых – спасительная «кошка», помогающая в одно мгновение взбираться на стены или крыши домов. Остальными приспособлениями вполне могут оказаться заживляющие зелья или деревянные утки (цыплята?), играющие роль разведчиков. Управляться с «гаджетами» предлагается посредством крестовины. К сожалению, это единственная более-менее удобная схема.
Если браться за одиночный режим, рискуете обречь себя на скучные текстовые брифинги, худо-бедно поясняющие сюжет. Последовательность их выполнения четко прописана на карте, иногда милостиво дарующей право выбора. Что лучше – выкрасть важный документ или под корень вырезать деревню существ, напоминающих сразу и троллей, и крестьян, – решать игроку. Все равно предусмотренные создателями сложности уступят место не предусмотренным. Например, управлению. Свободно вращать камеру вокруг ниндзя нельзя, зато осторожно прислоняться к стенкам и выглядывать из-за углов нет никакой необходимости. Неожиданные нападения в Shinobido чересчур театральны. Кнопок, с помощью которых можно изящно отправить неприятеля на тот свет, много, а вот «тихое убийство» всего одно. И если вы вдруг ошибетесь и в последний миг нажмете не туда или не то – вместо ожидаемого действия (перерезать глотку), герой запрыгнет противнику на плечи и, выставив ноги в стойке «березка», попытается его задушить. Конечно, и у ниндзя случаются осечки. Но когда за происходящим наблюдает закованный в броню самурай с рукой-гранатометом, любая ошибка запросто может стать последней. СИ











1 Впервые Боско продаст нашим героям стоящий... предмет, он же немного персонаж.

2 Встроенная автомобильная мини-игра медленно эволюционирует. Через пару миллионов лет это будет GTA.

3 Чтобы втереться в доверие к мафии, надо нейтрализовать одного клиента. Это будет самая красивая загадка в игре.

4 Весь мир – театр, и зайцы в нем – таланты.

## ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**
PC

**ЖАНР:**
adventure.third-person

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Telltale Games

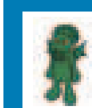
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
не объявлен

**РАЗРАБОТЧИК:**
Telltale Games

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1,5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

**ОНЛАЙН:**
http://www.telltalegames.com/samandmax/meatball



**Автор:**
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## ВЕРДИКТ 6.0

**ПЛЮСЫ**
Эти двое – словно старые друзья, которых знаешь уже тысячу лет, и которых очень приятно видеть даже при неблагоприятных обстоятельствах.

**МИНУСЫ**
Теперь, когда сериал вошел в привычную колею, как создатели, так и игроки практически полностью потеряли к нему интерес.

**РЕЗЮМЕ**
Эволюция неумолима. Сэм-и-Макс лайт. Сэм-и-Макс суперлайт. Сэм-и-Макс ультрасуперлайт. И так до полного исчезновения.

# SAM AND MAX – THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

**«ЛУЧШЕ БОЛЬШЕ СЭКОНОМИТЬ, ЧЕМ БОЛЬШЕ ЗАРАБОТАТЬ». ВСЕГО ПАРА НОВЫХ КОМНАТ, БОЛЬШИНСТВО НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ТОЧНЫЕ КОПИИ ДРУГ ДРУГА.**

Сэм, это Макс. Макс, это Сэм. Огромный зубастый пес и маленький пушистый кролик. Хороший полицейский, плохой полицейский. Профессиональные внештатники, крутая тачка в полулицы, длинный ствол и непрекращающийся словесный пинг-понг. Любое блюдо легко испортить, достаточно просто не добавить необходимый ингредиент. Тем более что в третий раз готовить одно и то же совсем не интересно. А потому сериал медленно, но верно испускает дух. Постой, куда?

### Приемный беспокой

Рентгеновский снимок обнаружил бы у игры вялотекущий рак мозга. Речевые центры пострадали, будто после тяжелого сотрясения: словарный запас героев уменьшился раз в десять, предложения стали заметно короче. Теперь стакан сложно считать наполовину полным, зато диалоги поймет даже проводник троллейбуса Тамбов-Пермь.

Если объектами насмешек предыдущих серий были оболванивающие СМИ с одной стороны, и борцы за нравственность с духовными учителями с другой – в общем, все те исчадия ада, что ежесекундно ведут войну за наше овечье внимание, то теперь авторское остроумие нацелено на казино с непременной итальянской мафией в качестве начинки. Градус снижен почти до нуля: вы часто ходите в казино? Вам интересна его внутренняя жизнь? Вам подает руку однорукий бандит? Так едкий памфлет на окружающую действительность мгновенно превращается в обычный мультипликационный телекомикс. Жестокая ирония сериальной судьбы. Старые знакомые не дают повода для восторженных отзывов: очередная смена профессии у девочки слева, и столь же плановая смена национальности у мальчика справа воспринимаются как должное. Новыми трюками соседи не балуют, так что даже говорить с ними как-то не хочется. Мимо мебели проходишь молча.

### Все взорвалось и летит

В итоге движущей силой третьей части становится сюжет, а не взаимоотношения главных героев и фирменный юмор. Но и он, являясь продолжением сквозной линии сериала, удивить нас не способен. Спешите видеть, только сегодня в нашем шапито Квест-Без-Сюрпризов. В этой раковине жемчуг расти не желает.

То есть игра даже балует нас парой любопытных и интересных загадок, но при всех эстетических достоинствах они очень уж просты. Разум может преспокойно продолжать рожать чудовищ – здесь он вам не понадобится. Если вы застряли и не знаете, что делать, просто еще раз пробегитесь по всем уровням, там ведь что-то могло измениться, а уйдет на такой дозор минуты две. Карманная игра, осталось только издать ее на гибких дисках.

Испытание разлукой порой вынести куда проще, нежели частые безрадостные свидания. СИ

## PREMIER MANAGER. ЛИГА ЧЕМПИОНОВ 2007

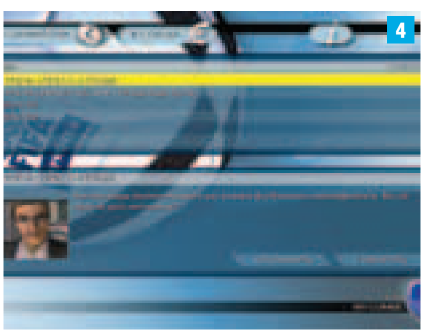
**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Premier Manager 2006-2007
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** sports.traditional.football.management
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ZOO Digital Publishing
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
**РАЗРАБОТЧИК:** ZOO Digital Publishing
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM.
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD
**ОНЛАЙН:** http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=premiermanager07



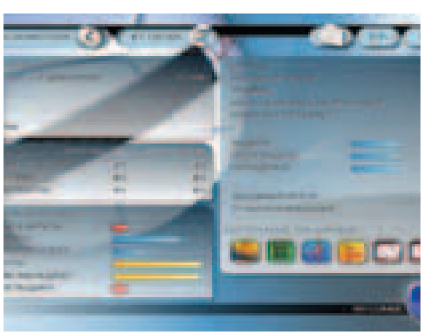
Несмотря на то что футбольные менеджеры – далеко не популярный жанр (не считая Туманный Альбион, где Football Manager по полгода не слезает с верхних строчек рейтингов продаж), конкуренция здесь довольно жесткая и плотная. Без пяти минут идеальное творение Sports Interactive – вышеупомянутый Football Manager и Fifa Manager, а также Championship Manager. Последние два, конечно, далеки от короля жанра, но имеют интересные особенности. В «чуде» под названием Premier Manager 2006-2007 таковые отыскать крайне сложно. Разве что вспомнить про то, что игра до сих пор работает в окне, а это, сами понимаете, весьма спорное достоинство. Впрочем, разработчики не отчаиваются и продолжают выпускать все новые и новые части сериала, а значит, какой-то спрос на их творения имеется. Возможно, этим руководствовалась и компания «Новый Диск», подписывая договор на локализацию и издание игры. Наверное, этим же можно объяснить не слишком трепетное отношение к качеству русскоязычной версии, аккуратности переводу недостает.

### РЕЗЮМЕ

**Самый слабый футбольный менеджер на сегодня. Зато на русском языке.**

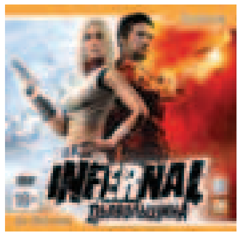


4



## INFERNAL. ДЬЯВОЛЬЩИНА

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Diabolique: License to Sin
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** shooter.third-person
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Playlogic Entertainment
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
**РАЗРАБОТЧИК:** Metropolis Software
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD
**ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/ru/games/infernal



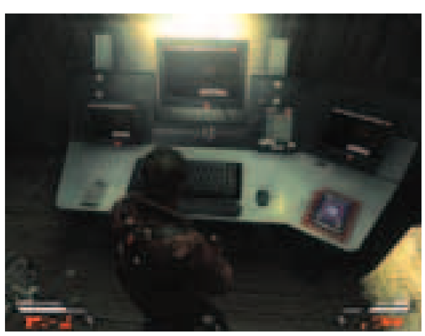
Как и любая «дьявольская» проделка, Infernal от польских трудяг мыши и клавиатуры из Metropolis получилась эдакой «палкой о двух концах». Вроде бы и все хорошо, а поначалу и вовсе даже здорово, но в то же самое время ощущение вторичности происходящего не покидает. Даже, казалось бы, отличная сюжетная завязка, и та в итоге сползает к бесчисленному набору набивших оскомину клише. Или вот поддержка технологии PhysX. Здорово, конечно, что физической модели уделено какое-то внимание, но зачем она нужна, если за всю игру так и не выбирается из роли «ради галочки на обложке». Впрочем, картинка, к примеру, радует глаз совершенно без скидок на происхождение игры: здесь и приличные спецэффекты, и солидное количество полигонов в кадре, а изредка попадаются образчики неплохого дизайна уровней. Но... на что-то большее, нежели развлечение на пару вечеров, игра не тянет. Тому способствует и неоднозначная локализация. С одной стороны, тексты и даже текстуры толково переведены, с другой – озвучку трогать не стали, переведя лишь субтитры.

### РЕЗЮМЕ

**Красивый, но средненький экшн с кучей разговоров, так и оставшихся на английском языке.**



5



## ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Penumbra: Overture – Episode One
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** adventure.first-person
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Lexicon Entertainment
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
**РАЗРАБОТЧИК:** Frictional Games
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM.
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD
**ОНЛАЙН:** http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=penumbra




Вот уже много лет не смолкают разговоры о клинической смерти квестов. А на свет тем временем появляются такие шедевры, как Syberia, Fahrenheit, Dreamfall, Scratches и т.п. Находящийся при смерти жанр умудряется предлагать крайне интересные и очень разные игры, оставляя место для экспериментов и новаторства. Penumbra – яркий пример оригинального подхода. Без пяти минут мини-революция. В центре игрового процесса – физика и пространственные головоломки. В игре вообще нет людей и общения с персонажами – из живых существ лишь собаки, пауки и черви-переростки. И все это с почти лавкрафтовской атмосферой и сюжетом. Всё бы хорошо, но вот раскрутиться на полную мощь игра не успевает – и не удивительно, ведь перед нами лишь первая часть трилогии. Как бы там ни было, удовольствие от игры помогает получить и превосходная локализация от «Нового Диска». Грамотно переведённые тексты, крайне приятная озвучка и даже переведённые на русский текстуры. Нам удалось отыскать лишь несколько мелких помарок.

### РЕЗЮМЕ

**Отличный способ пощекотать нервы, не приходя в ужас от русского перевода и озвучки. Первоклассная локализация.**



6



# Конкурс!

**ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК**

### ВОПРОСЫ

**1. Футбольный клуб – рекордсмен по числу побед в Лиге Чемпионов:**
1. Манчестер Юнайтед
2. Реал Мадрид
3. Спартак Москва

**2. Крупнейший остров на Земле:**
1. Гренландия
2. Новая Земля
3. Австралия

### КУДА СЛАТЬ?

**Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 июля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 11/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.**

### ПОБЕДИТЕЛЬ

**Конкурса в номере 08(229)**

**Реут Светлана**
**(Мурманск)**

**Правильные ответы**
**– Гэри Гигакс (Б)**
**– Фернан Магеллан (В)**

1 В детстве Сэм мечтал стать электриком...

2 Перед нами целый остров и сотни, если не тысячи, километров дорог.

3 Сразу видно – настоящий пират. Но «Пиратов Карибского моря» он не смотрел, иначе знал бы, что такое губернаторские дочки.

4 Не успели заступить на пост главного тренера, как надоедливые журналисты примчались.

5 Польские разработчики явно недолюбливают монахов.

6 После сериала Lost загадочные «люки в земле» стали появляться в угрожающем количестве.

**Дайджест** РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

## «БАРЬЕР МИРОВ»

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** «Барьер миров»
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** strategy.real-time.sci-fi
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск» (ND Games)
**РАЗРАБОТЧИК:** Ulysses Games
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2 ГГц, 384 RAM, 128 VRAM.
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD или 3 CD
**ОНЛАЙН:** www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=barrieroftheworlds




Итак, на Европу вдруг взяли и напали демоны из параллельного измерения, и вокруг тех мест, где они появились, вырос таинственный барьер, в котором шныряют кинговские лангольеры. Наша задача – отвоевать у врага захваченные земли, расставив в стратегических точках специальные генераторы. Механика «Барьера миров» необычна – экономика сведена к минимуму, строительство отсутствует вообще, деньги поступают на счёт игрока автоматически, и раз в две минуты (или реже) на них можно заказывать подкрепление. В общем, чем-то напоминает старушку Z, только гораздо красивее. Портит игру топорный дизайн миссий с неочевидными целями, тупоумие противника, плохо прикрытое скриптами, а также чисто технические проблемы – от плохо отзывающегося на щелчки мыши интерфейса до выпадений в Windows при сохранении. А в коллективной игре двухминутные паузы между приходом войск сводят всю разрекламированную динамику боев на нет.

**РЕЗЮМЕ**
**При попытке прорваться из экшнов в стратегии проект был жестоко покусан злыми лангольерами.**

## КОСМИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ 4

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Space Empires 4
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** strategy.wargame.real-time
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Shrapnel Games
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
**РАЗРАБОТЧИК:** Malfador Machinations
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 20
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 800 МГц, 256 RAM, 16 VRAM
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD
**ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/ru/games/spaceempiresv




Что ни говорите, а глобальные космические стратегии – это удел, прежде всего (а иногда и исключительно), хардкорных игроков. Только они способны получать удовольствие от громоздкого интерфейса, перегруженных цифрами таблиц и невнятной графики. Впрочем, преодолев эти препятствия, они открывают для себя дивной глубины игровой процесс с колоссальной играбельностью. И это, пожалуй, куда важнее ощущений от встречи с допотопной картинкой и сложным процессом освоения игры. С графикой у четвертой Space Empires и в самом деле нелады, хотя как раз это объяснимо: игра вышла в свет еще в далеком 2000 году. А вот со стратегической составляющей все в полном порядке. Неторопливый, а иногда и вовсе чрезвычайно медленный пошаговый режим таит в себе множество преимуществ: от возможности тщательного и глубокого планирования до разнообразия способов достижения цели. В целом, в игре нет ничего доселе невиданного в жанре, зато собрано практически все лучшее, да еще и умело подогнано под формат.

**РЕЗЮМЕ**
**Архаичная, но до сих пор актуальная космическая стратегия. Глубокая и многогранная.**

## СНЕПАЙ

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** СнеПай
**ПЛАТФОРМА:** PC
**ЖАНР:** special.pinball
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
**РАЗРАБОТЧИК:** Studio DVA
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1,7 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD
**ОНЛАЙН:** http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=chepay




Что будет, если скрестить облегченный вариант шашек и знаменитых Worms? Затрудняетесь? Ответ на этот вопрос дали разработчики из студии DVA, по совместительству являющиеся страстными поклонниками игры в «Чапая», весьма нехитрой, но оттого не менее увлекательной забавы. Суть проста – берется доска, шашки, последние выстраиваются в ряд на противоположных концах игрового поля (доски), и щелчком пальца игроки пытаются выбить шашки противника. В общем, никакой загадки – все предельно просто. Разработчики серьезно усложнили задачу, добавив на поле боя разнообразные препятствия: теперь приходится тщательно рассчитывать траекторию полета своей шашки, чтобы, к примеру, выбить засевшую в труднодоступном месте шашку противника. Также появились всяческие бонусы с говорящими названиями: Армагедец, Минусец, Плюсец и т.д. Кроме того, сами шашки ожили и обзавелись забавной, а иногда даже уморительной анимацией. Этакий привет Worms.

**РЕЗЮМЕ**
**Забавное развлечение с веселым геймплеем, который неожиданно обретает тактическую глубину.**

1 Между миссиями показывают ролики с единственной героиней. Наш ответ C&C!

2 Как и всегда, начинаем мы с одной-единственной планетой. Нас ждет эпоха массовой колонизации.

3 Ну чем не отличный способ расслабиться? Назовем шашки именами друзей и знакомых – и вперед, к победе!

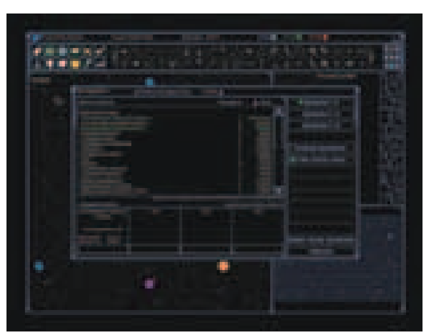













ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Игру доставят в день заказа
Untold Legends: Dark Kingdom (PAL)
2160 р.
Tom Clancys Rainbow Six VEGAS
2430 р.
Lost Planet Limited Edition (region free)
2430 р.
PlayStation 2 (Slim)
4860 р.
*
PlayStation 3
(60 GB) (RUS)
21600 р.
*
Xbox 360
Premium
14310 р.
*
PSP
(EURO) Base
5940 р.
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

# АРКАДА

## КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

**Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечем все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб! Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», http://www.wizardgame.ru.**

Всем привет! Завсегдатаи рубрики, наверное, заметили, что читать в последних номерах «Страны Игр» было нечего. Первая в российской игровой прессе рубрика об аркадных автоматах стала нерегулярной и появлялась лишь по особым случаям – после крупных японских выставок или чемпионата России по Dance Dance Revolution. Со стороны могло показаться, что мы опустили руки. Как бы не так! На самом деле, мы готовились к обновлению рубрики, хотели сделать ее еще лучше и интереснее. И вот – свершилось! С этого номера «Аркада» возвращается в журнал на постоянной основе. А все потому, что мы подружились с замечательной компанией «Волшебная игра», одним из крупнейших поставщиков игровых автоматов в Россию. Кстати, именно «Волшебная игра» помогла организовать чемпионат по Dance Dance Revolution, о котором мы рассказывали в прошлом номере, и именно она по просьбе любителей танцевальных игровых автоматов привезла в Россию первые Pop'n Music и Dance Dance Revolution SuperNOVA. Наконец, главное: самый важный зал компании находится в Москве (смотрите врезку «Хочу!»), и все автоматы, о которых мы расскажем, вы увидите именно там. Положение с игровыми автоматами, еще недавно казавшееся геймерам безнадежным, сегодня стремительно меняется: появилась компания, которая не только обещает идти навстречу игрокам, но и активно делает это. Материалы «Аркады» отныне можно будет разбить на четыре группы: рассказы о новых автоматах, впервые привезенных в Россию; отчеты о событиях, прошедших в Москве и Токио; превью новейших и еще не вышедших японских автоматов; исторические материалы о популярных аркадных сериалах. Сегодня же мы рады познакомить вас с замечательной компанией «Волшебная игра» и с ее исполнительным директором Андреем Андреевым, который рассказывает о предприятии, о российских игроках, о популярных машинах и видах на будущее.

**С этого номера «Аркада» возвращается в журнал на постоянной основе – все потому, что мы подружились с замечательной компанией «Волшебная игра».**

1 The House of the Dead 4 на платформе нового поколения Sega Lindbergh – самый популярный аркадный шутер в России.

2 Мало того что в Варшавском стоит очень редкая в нашей стране последняя версия танцевальной машины Dance Dance Revolution, так рядом с ней заботливо расположен автомат с водой для уставших плясунов.

**? Андрей, добрый день. Пожалуйста, представьте читателями компанию «Волшебная игра».**

С удовольствием. «Волшебная игра» создана полтора года назад как сетевой оператор в развлекательном бизнесе и является дочерней компанией ЗАО «Экспресс 2000», основной вид деятельности которой – платежные системы и игорное оборудование с денежным выигрышем, и эта компания работает в индустрии развлечений уже 15 лет.

**? С какими зарубежными фирмами вы сотрудничаете?**

С японской Sega и американской Global VR, например. Но мы поставляем почти всю технику, которая представлена на рынке, - есть возможность привозить ее «с иголочки» от любых производителей.

**? Расскажите, где расположены ваши залы и как вы планируете развиваться.**

Первое направление развития: аркадные залы совместного оперирования. То есть мы просто устанавливаем аппараты в киноцентры, боулинг-центры, картинг-центры и позволяем клиентам центров приятно провести время, поиграв в ожидании своего заезда, дорожки, или просто прийти и развлечься. Второе направление – аркадные расстановки по 40-50 машин, как в «Варшавском». Третье – «семейные» залы. Здесь уже аркадным машинам отдается около 40% площади, еще 60% – автоматы с выдачей призовых билетов. В настоящее время открыт такой центр в городе Одинцово («Одинцовский арбат»), и планируется открытие еще двух таких центров.

**? В Москве?**

Да, в Москве.

**? А чего стоит ждать провинции? Какие тенденции вы можете отметить для регионов?**

В крупных городах открываются достаточно хорошие аркады, а городки помельче пока отстают. Дело в том, что в провинцию поставляется техника, которая уже отработала в Москве. В которую, как говорится, «наигрались». Раньше точно так же дела обстояли в Японии: любая техника два-три года эксплуатировалась у них, и лишь когда японцы насыщались, она выходила на европейский рынок. Сегодня, впрочем, изменилось немного. Например, автомат Half-Life 2: Survivor выпущен уже почти два года назад, а европейская версия (которая попадет и в Россию) будет представлена лишь в ближайшем будущем. Наконец, до сих пор ни один японский автомат, который связан с другими аркадами по Сети, невозможно приспособить для работы в России.

**? А британские и американские отделения японских компаний не собираются запускать у нас свои службы?**

Российский рынок пока всерьез не рассматривается...

**? А британский?**

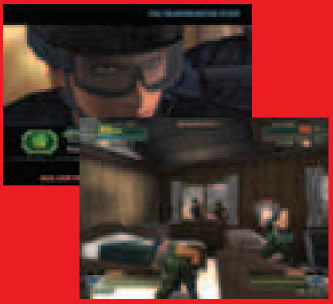
И Англия от нас ушла недалеко. Единственный, кто развивает это направление, - американская Global VR, которая выпустила аркадный Need for Speed Underground. Там на карточку можно записывать тюнинго-

1


2


## СКОРЕЕ В НОМЕР!

Известный аркадный шутер Ghost Squad выйдет на консоли Nintendo Wii в начале 2008 года. Консольная версия будет содержать полную кампанию с игрового автомата (три миссии), многопользовательский режим на четырех игроков, а также «тренировочный» и «особый» режимы. Игра будет использовать только контроллер-пульт от Nintendo Wii, и остается только надеяться, что он послужит достойной заменой огромному световому автомату, которым пользуются игроки в Ghost Squad в аркадах.



## ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Здесь будут появляться все новые машины компании, а сейчас стоят все автоматы, которые вы видите на фотографиях в этом выпуске рубрики.





ванную машину, а компания проводит еженедельные сетевые турниры с розыгрышем каких-то призов. Но пока это только у них, в Северной Америке.

**? А помните, когда разваливался Советский Союз, дети играли на пятнадцатикопеечных автоматах вроде «Морского боя». Потом эти машины исчезли, и сейчас в нашей стране наиболее популярны азартные автоматы («с денежным выигрышем»). Вы можете объяснить, как и почему это случилось?**

В свое время были российские производители автоматов вроде «Морского боя». Тогда они стояли на многих вокзалах, и в 1992 году мы с них и начинали. Потом большинство компаний переключилось на игорный бизнес из-за того, что это более доходная сфера, и развлекательный бизнес был позабыт. Ввозилось старое оборудование, которое закупалось по принципу «две копейки вложить и побыстрее отбить». Сначала были аркады по пять-десять автоматов, которые располагались в кинотеатрах, в боулинг-центрах. Многие существуют и поныне. Но в последнее время развивается именно развлекательный сектор, и сейчас аркады по пятьдесят, а то и более машин – уже не редкость для крупных торговых центров. Торговые центры уделяют огромное внимание сфере развлечений. Недавно было признано, что развлекательное оборудование является «якорным арендатором», который заставляет клиентов возвращаться в эти центры снова и снова. И с 92-го года этими автоматами серьезно занималась буквально одна компания. Бурный рост начался с 2000 года, когда образовались сетевые операторы GameZona, PlayDay, «Игромакс», «Крейзи Парк» и «Волшебная игра».

**? Каков объем рынка развлекательных игровых автоматов и автоматов с денежным выигрышем в нашей стране?**

Сложный вопрос. Наверное, никто не подсчитывал количество развлекательных автоматов... Но на январь этого года автоматов с денежным выигрышем было 464 тысячи штук по всей России, из них 60% - в Москве. Что касается развлекательной техники, в Москве с трудом можно наскрести, я думаю, тысячи полторы автоматов. В принципе, наш рынок только зарождается, но уже начинает набирать обороты.

**? То есть, нам нужно ждать появления крупных торговых центров?**

Скорее, крупных развлекательных центров в торговых центрах. Сейчас многие кинотеатры и боулинги уже при разработке проекта отводят местечко под крупные развлекательные залы.

**? Кстати. В «Детском мире» есть игровой клуб NetLand. Там собираются профессиональные игроки в файтинги и играют на консолях. Вокруг этого клуба сформировалась своя «тусовка» энтузиастов. От консолей до автоматов – один шаг. Нет ли у вас планов открыть что-то подобное, но с автоматами?**

Мы пока изучаем этот рынок, и единственное, что стало понятно, – вокруг танцевальных машин возникла целая субкультура...

3 Зал в МТДЦ «Варшавский». Именно здесь в первую очередь появляются машины, только что привезенные из Японии.

4 Pop'n Music Fever! – один из любимых в Японии автоматов серии Bemani. Задача игрока – нажимать на кнопки в такт музыке.

5 Beatmania IIDX 13 DistorteD – симулятор диджея.











1 Здесь в такт музыке нужно крутить вертушку и нажимать на клавиши. В одной из версий Beatmania среди треков была даже главная тема Metal Gear Solid – ведь обе игры издавались Konami.

2 Afterburner Climax замечателен уникальной схемой управления (джойстик и рычаг газа) и подвижным сиденьем. Автомат собран на модифицированной платформе от F-Zero AX.

3 Wartran Troopers – любопытный армейский шутер на четырех игроков с необычной «световой винтовкой»

**? И, заметьте, она возникла на пустом месте. Инициатива пошла снизу. Мне кажется, это говорит о некотором потенциале.**

Потенциал, определенно, есть. В ближайшее время мы наладим производство корпусов для файтингов, будем закупать платы и собирать первые машины.

**? А что вы думаете о «Бемафии» и танцевальном движении? Вы собираетесь с ними сотрудничать в дальнейшем?**

И очень тесно! Будем проводить соревнования и прислушиваться к мнению игроков. Их замечания нередко оказываются очень меткими, но долгое время никто не обращал на них внимания. Это происходило из-за того, что бизнесом занимаются те, кто просто везет автоматы и не заботится об их дальнейшей судьбе. Бытует мнение, что танцевальные машины не приносят денег.

**? Их просто «не умеют готовить»...**

Да, именно так. Их не умеют готовить, правильно поставить, выбрать стоимость кредита, привлечь народ. Скоро на Варшавку поступит DrumMania и GuitarFreaks V3...

**? Скоро – это когда?**

Одна проблема. Эти автоматы обладают сенсорными микросхемами памяти, которые находятся в «трудном» корпусе. Мы проверяли их в «боевых российских условиях», когда перепады напряжения достигают 50 и более вольт, и платы просто отказали. Машины стоят, мы ожидаем прихода микросхем, и как только они поступят, эти машины будут на Варшавке.

**? Это единственная трудность, с которой сталкиваются владельцы японских машин в российской действительности?**

Машины очень капризны к напряжению. Они все рассчитаны на 110 вольт, стоит трансформатор на 110 и на 220, и доступный зазор перепадов – 10 процентов от рабочего напряжения. Но мы все знаем, что десяти процентами Россия никогда не ограничивается и скачки достигают 20-30 процентов.

**? Многих игроков смущают японские меню в автоматах. Вы не думали перевести их или вешать инструкции, или как-то еще помогать игрокам разобраться?**

Русское меню сделать очень сложно. Даже европейские версии ограничены банальным английским, до языка конкретной страны дело не доходит. Пока Россия закупает не те объемы продукции, чтобы производитель соизволил переделать программу и добавить в нее русский язык. Многие игры, которые нравятся той же «Бемафии», такие как Pop'n Music Fever, только недавно – в этом году! – представлены на европейском рынке. Раньше это было исключительно японское достояние. И только сейчас игра прошла «европеизацию». О русификации пока речи нет.

**? Кстати, когда я был в Японии, то заметил, что Dance Dance Revolution уже не так популярна, как раньше. Ее затмевают те же DrumMania и GuitarFreaks.**

О, японцы не стоят на месте. У них даже есть такая забава, которая нам, наверное, еще долго не будет понятна. Называется KeyboardMania. Это «караоке наоборот»: в телевизоре поют, а ты в такт набираешь слова на клавиатуре. Японский рынок зашел очень далеко – достаточно вспомнить карточные аркадные игры, которые еще только начинают появляться в США и Европе. Японцы совсем другие. У них есть культура аркадного досуга. После шести часов вечера начинается наплыв посетителей – люди идут с работы и заходят поиграть. Сорокалетний бизнесмен, систематично избивающий кого-то из другого города на аркадном автомате через Сеть, – обычное дело. Россиянам это пока не слишком близко.

**? Расскажите о своих разработках. Я знаю, вы делаете российскую аркадную игру – The House of the Bugs, шутер про жуков.**

Потом, когда будет готово.

**? А пока не готово? Или это только туманное будущее?**

Ну почему же. Когда соберутся все уровни, тогда поговорим. Игра пишется, средства выделяются. Но проект для России в диковинку, и вкладываются в него без охоты. Всё только в зародыше, и я боюсь сглазить. Если дело дойдет до конца и получится приличная игра – тогда я уже смогу рассказать. Программное обеспечение будет готово примерно в конце июня этого года.

**? То есть, совсем скоро.**

Да, но его еще нужно будет подружить с пистолетами, засунуть все это в корпус...

**? Но этот-то автомат будет полностью российским, с русскоязычными меню?**

Да.

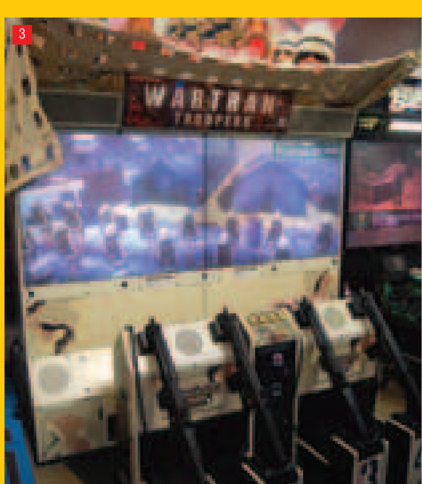
**? Отлично! Однако сменим тему. Вы не могли бы нарисовать словесный портрет среднестатистического игрока на автоматах у нас в стране?**

Это...

**? Белый мужчина?**

(Смеется) Да, и в большинстве своем – европеоид. Наверное, от 16 до 24 лет. Чаще всего он еще живет на деньги родителей, но может позволить себе сходить в аркаду оторваться. Однако, согласно опросам, целенаправленно поиграть в аркаду приходят всего шесть процентов посетителей. Ос-

**В ближайшее время мы наладим производство корпусов для файтингов, будем закупать платы и собирать первые машины.**











тальные заходят просто потому, что есть свободное время.

**? И какие автоматы любит наш герой, средний российский игрок? Кроме аэрохоккея, конечно.**

Отличный вопрос! На первом месте – гонки – Fast and Furious и Need for Speed Underground. Что для меня как для автолюбителя не совсем понятно. Ну что это такое– ты можешь прыгать через мосты, переворачиваться и нестись дальше как ни в чем не бывало. Тем не менее именно эти автоматы сегодня самые доходные. Из стрелялок сейчас наиболее популярны The House of the Dead 4 и Time Crisis 4. Еще очень нравятся игрокам автоматы с подвижными сидениями.

**? F-Zero AX?**

Да, например. Очень хорошо зарекомендовал себя автомат TsuMo (от Tsunami Visual Technology) с шаром. Хоть там и старая графика, но платформа двигается, и народу это очень нравится. На следующем месте гонки вроде Wasteland 2071. Сейчас посмотрим, как покажет себя Afterburner Climax. Он построен на доработанной платформе от F-Zero AX. Учтены многие недочеты, например, F-Zero из десяти размещений можно было затащить на два. Он просто не умещался из-за огромных неразборных дуг.

**? А более серьезные гоночные симуляторы не полюбились нашему игроку?**

Не очень. Стоят у нас и Battle Gear 4, и Initial D V3 с более-менее приличной физической моделью, сейчас задумываемся о покупке Initial D V4. Эти автоматы притягивают уже людей повзрослее. Кстати, мы обнаружили удивительное обстоятельство. Даже в картинг-центре, куда ходят люди, которые уже умеют водить карт, они почему-то опять предпочитают автоматы, где не соблюдаются законы физики.

**? Раз уж мы заговорили про Initial D. Одна из важных возможностей четвертой версии игры – работа с картами сохранения от предыдущей версии. Игрок покупает карту сохранения в самой первой Initial D, проходит сюжетную кампанию, настраивает любимый автомобиль и потом может вызвать на автодуэль другого энтузиаста виртуальных гонок. И это одна из причин, по которым люди любят игру, – погонять на своей машине и обставить соседа по автомату. Будут ли карты сохранения у нас?**

Вот вам пример с Need for Speed Underground. Мы стали продавать карточки не через диспенсер, установленный в автомате, – это для нашего народа оказывается слишком сложно. За все время эксплуатации NFS Underground (уже около года) мы продали всего десять карточек.

**? Вы не думаете, что повторяется история с танцевальными автоматами? Все тоже думали, что они никому не нужны, пока не «научились их готовить».**

Загвоздка в непосредственной помощи игроков. Нам нужна обратная связь. Для бизнеса карточки являются нерентабельной системой, и большинство кардридеров сразу снимают. Потому что ими почти никто не пользуется. Вы знаете, мне сложно разбираться в особенностях работы каждой машины. Если кто-то обратится ко мне с письмом, то мы найдем и карточки, и подготовим машины – но пока, кажется, людей это не привлекает.

**? Многих от частой игры на автомате отпугивает достаточно высокая цена жетона. Не было ли идеи сделать «геймерскую резервацию» с низкой ценой жетона, но с машинами специально для геймеров.**

В настоящее время вызревает такой проект, но не со снижением цены на жетон. Возможно, с осени на Варшавке будет введена карточная система, где будут специальные бонусные карточки с пониженной стоимостью жетона и дополнительными кредитами для постоянных игроков. Обычные люди получат обычные карточки, постоянные игроки - бронзовые, серебряные и золотые карточки с определенными скидками на определенные автоматы. Но пока это все находится в стадии разработки и мы разговариваем с производителями карточек о возможности создания такой системы.

**? Какие еще автоматы мы увидим в этом году?**

Pump it Up NX с большим плазменным экраном; в Москве появятся еще DDR SuperNOVA, возможно, Beatmania IIDX 14 - GOLD и также Let's Go Jungle!, 2 Spicy, Far Cry: Paradise Lost.

**? Ого! Аркадный Far Cry! Это нам очень интересно; Far Cry – то, что нужно.**

Я знаю. Far Cry: Paradise Lost – очень хороший автомат. Также в этом году будет привезен аппарат, малораспространенный в Европе – Tamayuki Gasshan. Анимешная графика, сенсорный экран, и твоя задача – бросать в экран мягкие шарики, спасая каких-то зайчиков. Мне очень понравилось.

**? Закончим на такой ноте: если будет инициатива снизу, верхи все обеспечат. Правильно?**

Правильно. В разумных пределах, конечно. Была инициатива по Beatmania IIDX, Pop'n Music Fever! и по Dance Dance Revolution SuperNOVA – и все эти машины мы достали. Так и в дальнейшем, если у российских игроков возникнет интерес, на многие запросы мы откликнемся положительными решениями.

4 Аркадная версия Need for Speed Underground. Карты сохранения для нее можно приобрести и в России.

5 Mario Kart Arcade GP – самая свежая игра в сериале Mario Kart. На консолях не выходила.

> Скоро в Москве появятся новые DDR SuperNOVA, возможно, Beatmania IIDX 14 – GOLD, а также шутеры Let's Go Jungle!, 2 Spicy и Far Cry: Paradise Lost.»





# НОВОСТИ MMORPG

1

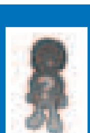

2


3



4





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

## 1 Arena Online вспоминает героев

**Бронзовый солдат установлен в виртуальном городе.**

Российские разработчики из GD Team (бесплатная MMORPG Arena Online, **http://arena.ru**) решили поддержать протест против демонтажа эстонским правительством памятника Воину-освободителю в Таллинне. В онлайновом мире это сделать не так просто, поэтому они создали для своей игры виртуальную копию «Бронзового солдата» и поместили ее у стены города Белого Камня, столицы мира Arena Online.

А чтобы игроки могли выразить уважение героям, павшим в борьбе с фашизмом, в Arena Online появились цветы. Вплоть до 9 мая все желающие могут получить гвоздики, уничтожая монстров, затем цветы можно оставить у монумента.

В GDTeam надеются, что и другие российские MMORPG присоединятся к их начинанию. Во всяком случае, они предложили создателям многопользовательских игр установить в своих мирах подобные статуи и выразили готовность поделиться трехмерными моделями памятника и цветов.

## 2 Anarchy Online – нам скоро шесть!

**Подарки раздаются по пятницам.**

В конце июня одна из старейших MMORPG отпразднует шестилетие. За прошедшие годы Anarchy Online (**http://www.anarchy-online.com**) чуть было не скончалась, но отмена в конце 2004 года абонентской платы (лишь для базовой версии) позволила вдохнуть в проект новую жизнь и привела к росту числа подписчиков.

Теперь пришло время Anarchy Online благодарить игроков за верность. Вплоть до наступления заветной даты, 29 июня 2007 года, всем обитателям Rubi-Ka предоставляется возможность получить подарки. Преимущество имеют платные пользователи, именно среди них каждую пятницу будет разыгрываться главный приз – пожизненная подписка на Anarchy Online со всеми ее дополнениями. Также «платникам» еженедельно будет доставаться по два места в закрытом бета-тесте Age of Conan. Тем, кто играет бесплатно, тоже кое-что перепадет по пятницам: одно место в тесте Age of Conan или бесплатный апгрейд базовой Anarchy Online до ее последнего дополнения. Также все игроки имеют шанс обзавестись эксклюзивными предметами вроде leet pet key или Jobe luxury apartment key. Чтобы участвовать в пятничных розыгрышах, достаточно зайти в игру хотя бы раз.

## 3 LoTRO стартовал

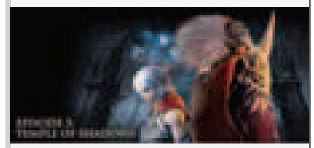
**В Средиземье через Европу.**

Ура, из нашего рейтинга «Самых ожидаемых MMORPG» исчезла одна строчка – 24 апреля 2007 года Codemasters сообщили о начале продаж и запуске европейских серверов The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (**http://www.lotro-europe.com**). Массированная рекламная кампания, благожелательные рецензии в СМИ, успешный бета-тест дали ожидаемый результат – интерес к игре необычайно велик. Разработчики, похоже, это прекрасно осознают, и потому многочисленных геймеров готовы принять сразу десять серверов.

Напомним, что LoTRO – это первая и пока единственная коммерческая MMORPG по произведениям Дж. Р. Р. Толкиена. Ее действие разворачивается в легендарной фэнтезийной вселенной Средиземье во времена, описанные во «Властелине Колец».

Игрокам доступны 4 расы (люди, эльфы, хоббиты и гномы), а также 7 профессий. Но главная изюминка The Lord of the Rings Online – это, конечно же, возможность встретить в игре хорошо известных по книгам Толкиена персонажей. Абонентская плата – $14.99 в месяц или $143.88 за год.

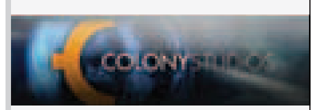
## С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



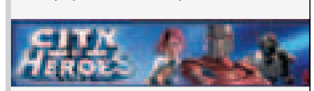
**Первой части Lineage (http://www.lineage.com) идет уже десятый год**, тем не менее NCsoft не забывает своего первенца. Пятое дополнение к англоязычной версии, Temple of Shadows, добавило игре почти полгигабайта новой начинки и принесло очередной рекорд популярности. Мировая аудитория старенькой MMORPG достигла 50 миллионов человек!



**Flagship Studios объявили об окончании альфа-теста Mythos (http://www.mythos.com)** – бесплатной MMORPG, геймплеем и графикой удивительно напоминающей Diablo. Издатель Hanbitsoft обещает провести бета-тестирование в самые сжатые сроки, чтобы выпустить Mythos уже этой осенью.




**Американская Colony Studios (http://www.colonystudios.com)** – это новое имя, которое объединило старых, заслуженных мастеров. Костяк коллектива – десять разработчиков, приложивших руку к Ultima Online, EverQuest, World of Warcraft, EVE Online и City of Heroes. Первым проектом Colony Studios станет космическая MMO на лицензированном движке HeroEngine. Точная дата выхода и название неизвестны, однако сообщается, что в этом проекте «игроки будут непосредственно влиять на развитие виртуального мира».



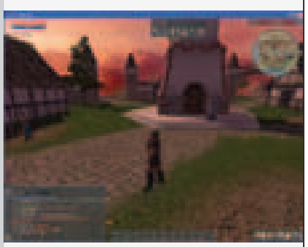

**Популярной City of Heroes (http://www.cityofheroes.com) исполнилось три года.** Достижения этой MMORPG впечатляют: за время существования проекта создано свыше 24 миллионов персонажей,

### С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

при этом 100 тысяч достигли максимального уровня. День рождения City of Heroes отмечен массовым косплеем и специальными квестами.



**Южнокорейская студия WeMade Entertainment (http://www.wemadegames.com)**, создатель The Legend of Mir, лицензировала CryEngine (используется в шутере Crysis) для нового фэнтезийного проекта Project Kailas. Свежая MMORPG основана на азиатской мифологии и позиционируется разработчиками как «азиатский вариант «Властелина Колец».



**Под давлением общественного мнения разработчики из GDTeam учли многие пожелания игроков и серьезно модернизировали бесплатную ARENA Online (http://arena.ru)**. Основных изменений в 3D-версии игры три. Главное – это новый интерфейс, наконец-то расширивший игровое поле на весь экран, как это принято в подавляющем большинстве современных MMORPG.
Позаботились разработчики о высокоуровневых персонажах и новичках. Для highleveler'ов после обновления открылась локация «Бродячий лес», наполненная выворотнями – новыми и весьма сильными монстрами. Новички обрели свой «Тихий остров» – место, где можно пройти «вводный курс» с квестами, обучающими основным игровым действиям, а заодно снабжающими всей необходимой экипировкой и стартовым капиталом. Остальные изменения приятны (вроде нового звукового оформления или обновления клановых значков), но уже не принципиальны.
У разработчиков появился новый инструмент для создания игровых заданий, так что уже в самом ближайшем будущем игрокам грозит заметный рост числа квестов, в том числе партийных и клановых.



5

## 4 Работа над Lineage III остановлена?

**Под подозрением японцы.**

Согласно просочившимся в печать слухам, расследование, которое сейчас проводит городская полиция Сеула, непосредственно связано с неожиданной остановкой разработки Lineage III. По предварительным данным, похищен программный код MMORPG.
В преступлении подозреваются семь бывших сотрудников крупнейшего корейского разработчика и издателя. Уволившись в феврале этого года из NCsoft, программисты на собеседовании у неназванной японской компании в качестве доказательства профпригодности продемонстрировали... исходные коды Lineage III!
Как полагают следователи, программный код мог быть скопирован японцами во время собеседования, и в этом случае корейские программисты не виноваты. Впрочем, у полиции есть и другая версия – уволенные в феврале корейцы еще в сентябре прошлого года сознательно скопировали и переправили в Японию все наработки по Lineage III. Толчком к этому стала неожиданная прошлогодняя отставка лидеров проекта, после чего NCsoft покинула чуть ли не половина из тех 90 человек, что трудились над Lineage III. В NCsoft потери от кражи оценивают в 1 триллион вон ($1 = 927 вон), поскольку, по словам представителя компании, совокупные доходы от Lineage I и Lineage II к настоящему моменту достигли 1.5 триллиона вон.

## 5 Age of Conan готов к тестам

**Заявки принимаются, но мест пока мало...**

Funcom завершила внутреннее тестирование Age of Conan: Hyborian Adventures (**http://www.ageofconan.com**) и открыла на сайте страничку для приема заявлений от потенциальных бета-тестеров. На первом этапе число тестеров будет весьма ограниченным, на тестовый сервер попадет лишь несколько сотен приглашенных. Их основная задача – проверить работу серверной части игрового кода при достаточно большом количестве игроков. Если все пройдет удачно, количество тестеров будет непрерывно расти.

## 6 Warhammer отложен

**Во всем виновата Electronic Arts.**

EA Mythic, разработчики долгожданной Warhammer Online: Age of Reckoning (**http://www.warhammeronline.com**), объявили о переносе выхода игры в США и Европе на 1 квартал 2008 года (о дате релиза в Азии «будет сообщено отдельно»). Задержка, по словам представителей компании, вызвана необходимостью «реализовать все те новые возможности», что открылись перед Mythic после их поглощения Electronic Arts. На данный момент окончена проработка гномов и «зеленокожих» – орков и гоблинов. СИ

### Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMOSITE.com

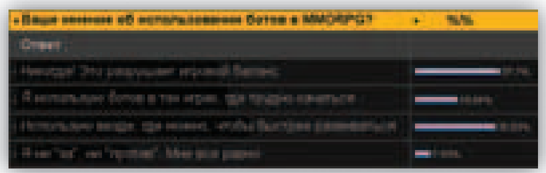
| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|---|---|---|
| World of Warcraft | http://www.worldofwarcraft.com | 8.0 |
| EverQuest II | http://everquest2.station.sony.com | 7.9 |
| Flyff | http://flyff.gpotato.com | 7.9 |
| Guild Wars | http://www.guildwars.com | 7.9 |
| Pirate King Online | http://www.piratekingonline.com | 7.8 |
| Ultima Online | http://www.uo.com | 7.8 |
| Silkroad Online | http://www.silkroadonline.net | 7.7 |

### Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMOSITE.com

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|---|---|---|
| Ragnarok Online 2 | http://www.ragnarok2.co.kr | 8.2 |
| Aion | http://www.plaync.com/us/games/aion/ | 8.2 |
| Mo Siang Online | http://ms.runup.com.my | 8.2 |
| Age of Conan | http://www.ageofconan.com | 8.1 |
| Tabula Rasa | http://www.playtr.com | 8.1 |
| Hellgate: London | http://www.hellgatelondon.com | 8.0 |
| Granado Espada | http://granadoespada.sg/en/ | 8.0 |

### Опрос общественного мнения



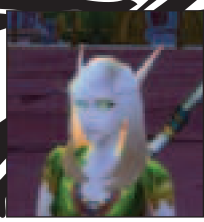
**«Ботоводство», или использование специальных программ для автоматизации прокачки персонажей, – типичная болезнь многих MMORPG, где для получения очередного уровня или заработка денег приходится истреблять десятки тысяч монстров. Почему бы не использовать утилиты, вроде L2Walker'a, ведь такая «механизация» никак не влияет на других игроков? Или влияет?..**
**Мнения разделились. Примерно по 37% геймеров придерживается прямо противоположных взглядов на этот счет. Но побеждают все-таки ботоводы. 7.5% игроков наплевать на них, а целых 19% всегда используют «механизацию»!**

Источник: MMOSITE.com, опрошено 2 947 человека.



6





Блондинка в Азероте

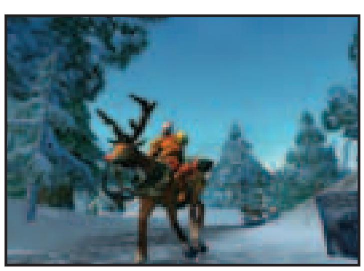
## В ОЖИДАНИИ ЧУДА

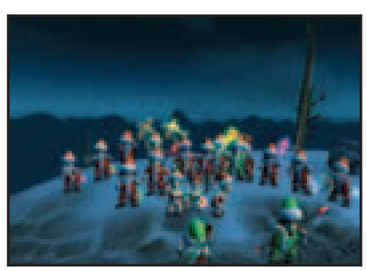
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ЗА КАКИЕ-ТО НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ДО СДАЧИ В ПЕЧАТЬ ЭТОГО НОМЕРА «СТРАНЫ ИГР» ВСЕ ЖИТЕЛИ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА WORLD OF WARCRAFT ВЗДОХНУЛИ С ОБЛЕГЧЕНИЕМ. КОГДА ПО СЕТИ ПОПОЛЗЛИ СЛУХИ, ЧТО BLIZZARD СО ДНЯ НА ДЕНЬ ОБЪЯВИТ НОВУЮ ИГРУ, ОБИТАТЕЛИ ВЫМЫШЛЕННОЙ ВСЕЛЕННОЙ ПРИЗАДУМАЛИСЬ: ЧТО, ЕСЛИ ИЗ ВРЕМЕННОГО ТУМАНА ПОЯВЯТСЯ ОЧЕРТАНИЯ MMORPG БУДУЩЕГО, ОЧЕРЕДНОЙ ВЕХИ, ПРИМЕРА ДЛЯ ГРЯДУЩИХ ПОДРАЖАНИЙ, ИСТОЧНИКА НОВОГО ВДОХНОВЕНИЯ?**

Впрочем, все обошлось. Пронесло. Анонсом оказалась StarCraft II, безобидная стратегия в реальном времени. А все могло бы быть гораздо, гораздо хуже. На секунду представим, что было бы, если бы Blizzard объявила о запуске другой MMORPG (скажем, фэнтезийной World of Diablo или научно-фантастической World of StarCraft с космоперелетами и возможностью игры за зергов). Событие это было бы одновременно прекрасно и досадно: мы могли бы лишь предполагать, что станется с World of Warcraft. На кого оставили бы Азерот, кто присмотрел бы за бесхозными орками и гномами и что, в конце концов, оставалось бы делать нам, жителям несуществующих земель? Однако, не будем сгущать краски и попытаемся представить, мог ли маховик игры крутиться силами одних лишь игроков.
Инициативу нельзя недооценивать. Благодаря остроумным выходкам всего лишь нескольких граждан, жизнь всего риалма может меняться до неузнаваемости. Заходя в игру в такие моменты, ты думаешь не о доспехах и походах, а о том, чтобы побыстрее узнать новости последних часов. Цифровые сплетни и совершенно живой интерес к ним. Загляните-ка в Интернет и подивитесь, как могут развлекать себя и окружающих гости других серверов, если вам не повезло, и вы сами не участвовали в подобных маневрах. Давно достигли 70 уровня и не знаете, чем себя занять? Нет желающих составить вам компанию для похода в очередной склепик? Не беда! А ну, нажимайте «следовать» на моем персонаже и печатайте в командной строке /train. Это лишь цветочки, разминка. Огромные «змеи» из тутукающих персонажей водили и раньше, однако и в Аутленде нет-нет да и встретишь вызывающую улыбки у прохожих и наводящую ужас на врагов гусеницу из героев всех сортов. Подобные «рейды» легко собираются и столь же внезапно распадаются. Или же отправляются в сторону ближайшего вражьего города, чтобы, скажем… закидать неприятеля снежками. Где взять снежки летом? Попросите инженеров своей гильдии собрать специальную машину – она будет изготавливать «оружие» каждый день. Кстати, другая разновидность такого времяпрепровождения – забег расовый. Так низкоуровневые эльфы были неприятно удивлены, когда их милую деревеньку наводнили толпы голых празднoшатающихся трупов. А жители Огриммара частенько с отвращением переступают через трупики гномов, что валяются в изобилии возле городского банка. Это дела, в общем-то, обычные. Поговорим о явлениях более интересных.
Наверняка многим из вас приходилось помогать новичкам. Кому-то советом или золотом, а кому-то и живой силой: отогнали волка, подлечили, передали упаковку бинтов. Но, скажите, почему бы не сделать такую помощь профессиональной? Проводники, телохранители, «паровозы», что протащат через неприятный или слишком сложный квест. Экскурсоводы, наконец! Люди, которые за небольшую мзду покажут рассвет в лесах за городом мертвых. Горы и луга, укромные плато, с которых открываются чудесные виды. Подводные руины, населенные нагами. А вы знаете, откуда появились наги? Помните душераздирающую историю Леди Ваш, высокорожденной эльфийки, которую за покушение на соплеменницу обратили в женщину-змею? World of Warcraft, поверьте, предстает в совсем другом свете, когда персонажи кажутся знакомыми, а древние легенды ты знаешь назубок. А значит, и ходячие консультанты по истории Азерота нам тоже не помешают.
Но, конечно, самой благодатной почвой для любых забав был и остается PVP-режим. Если вы играете достаточно долго, вы наверняка запомнили пару имен самых гадких противников. Так устройте на них охоту! Разверните настоящие военные действия по всей стране с применением шпионов, разведчиков верхом на летающих маунтах, и мобильных отрядов, что выведут из строя окружение конечной цели. На успех предприятия можно делать ставки. Да и с противником всегда можно попытаться оговорить общие правила охоты. Такие события всегда почему-то объединяют игроков – в крови играет детская забава «войнушка», квесты мгновенно забываются, а на первый план выходит выслеживание жертвы и участие в последующей свалке.
Если собрать достаточно единомышленников, тему PVP можно развивать и в вовсе неожиданном направлении. Скажем, гильдия «Охотники по найму». В любое время суровые покрытые шрамами ветераны будут готовы отправиться на бой с тем, чье имя вы назовете. Согласно заранее утвержденному плану, клиента можно поджарить магическим спеллом или эффектно порубать эпическим топориком. Ручаемся, количество бессмысленных убийств на вашем сервере резко сократится – кто захочет попасть в список киллеров? Это, конечно, просто примеры. На отдельных риалмах случаются события и куда более необычные. Главное, помните: развлекать себя и вон того хмурого парня с дубиной – обязанность каждого сознательного жителя WoW.





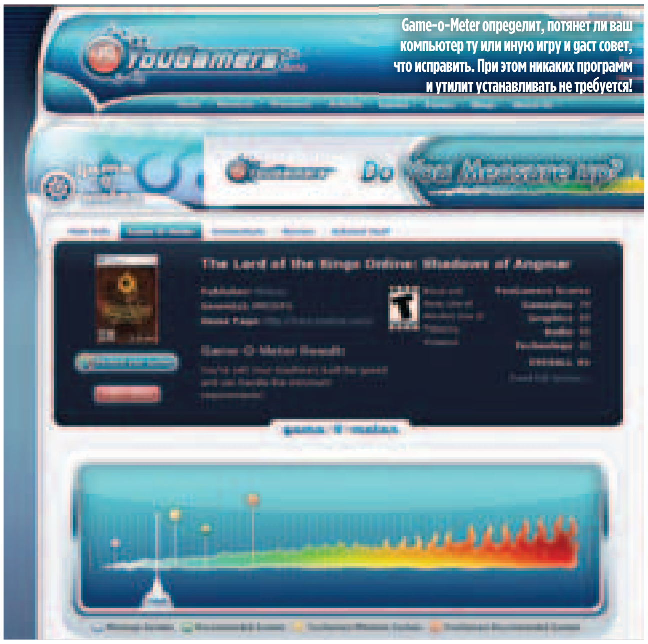




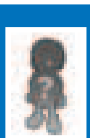

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – долгожданный боевик от первого лица, с элементами RPG в известном Чернобыле. Действие разворачивается в Зоне – месте, где была ядерная авария и теперь там обитают мутировавшие существа, сталкеры, военные, ученые, бандиты и другие «группировки».
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (US)
Жанр:
2295 р.
Action
Описание:
Civilization IV: Warlords, expansion pack для одной из лучших компьютерных игр 2005 года, предложит вам множество новых цивилизаций, юнитов, полководцев и сценариев.
Это один из лучших подарков любому любителю пошаговых стратегий.
Sid Meier's Civilization IV: Warlords Expansion Pack (EURO)
Жанр:
1350 р.
Strategy
Описание:
Около двух десятков новых монстров, а также несколько классов с уникальными способностями.
Детали нового сюжета раскроют 30 новых квестов, общее прохождение которых займет 10-15 часов.
Titan Quest Immortal Throne DVD Expansion Pack
Жанр:
1485 р.
Role Playing
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Game-o-Meter определит, потянет ли ваш компьютер ту или иную игру и даст совет, что исправить. При этом никаких программ и утилит устанавливать не требуется!



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

## Сайт посоветует, во что играть не стоит

Производители чуть ли не каждый месяц радуют нас новыми моделями процессоров и видеокарт. Разработчики игр тоже не отстают, непомерно наращивая требования к железу. За модой не угнаться, и многие сетевые игроманы списывают неудачи на то, что противник сражается на более мощной машине и получает фору в 50-70 мс пинга.

Futuremark (**http://www.futuremark.com**), хорошо известная своими тестовыми утилитами 3DMark, PCMark и другими, решила помочь геймерам. Вот уже много лет компания собирает данные о производительности геймерских компьютеров и публикует их на сайте, где набралось уже более 13 миллионов отчетов. Теперь технологии локального тестирования «железа» с последующей загрузкой результатов в онлайновую базу данных нашлось еще одно применение.

Этой весной Futuremark запустила новый сервис YouGamers (**http://www.yougamers.com**) – «первый в мире интеллектуальный геймерский сайт». Интеллектуальность YouGamers заключается не в обычном наборе из игровых новостей, обзоров и анонсов, а во внедренной технологии Game-o-meter.

Суть новинки достаточно проста. Пользователь, решивший узнать, потянет ли его компьютер выбранную игру, находит на YouGamers ее название и нажимает кнопку «Проверить систему» (Check your system). Загружается и выполняется приложение Java (около пяти мегабайт размером) с основными функциями 3DMark03 и 3DMark06 – утилит проверки производительности. Результаты выводятся в наглядном виде – производительность тестируемого PC сравнивается с минимальными, рекомендуемыми и максимальными требованиями, а также с «машиной мечты» YouGamers. Но этим служба YouGamers не ограничивается, в ход идет огромная база данных. С ее помощью для вас выявят каждое слабое место машины (процессор, память, видео) и предложат советы и рекомендации по устранению трудностей. Также вы можете попробовать разогнать компьютер и проверить, не поможет ли разгон достичь нужной производительности.

Недостатков у YouGamers два: малая база игр (всего около сотни названий) и неуверенная поддержка браузеров, заменяющих Internet Explorer. Впрочем, когда сервис выйдет из состояния бета-теста, эти недостатки, скорее всего, будут устранены.

## «Космоснимки» – отечественный конкурент Google Maps

Новый бесплатный сервис с говорящим названием «Космоснимки» (**http://new.kosmosnimki.ru**) вырос из онлайнового магазина спутниковых фотографий компании «СканЭкс». Коммерсанты накопили обширный архив космоснимков Московской области (с индийского спутника IRS-1C/1D, максимальное разрешение 6 м), а также Центрального и Северо-Западного районов европейской части России (спутник Landsat-4,5,7, максимальное разрешение 15 м). Напомним, что Google Earth и Google Maps «по умолчанию» и бесплатно предлагают снимки LandSat с разрешением всего 30 м.

Как отмечает Internet.ru, «Космоснимки» в их нынешнем виде – это лишь первый этап проекта по созданию удобного для пользователей геопространственного сервиса на основе спутниковых снимков, охватывающих всю территорию России. Снимками можно пользоваться как фотографически точной и обновляемой «картой» с различными уровнями масштаба: от больших территорий до отдельных улиц и домов.

Пока доступна «мозаика» по Москве, Московской и Калужской области. В замыслы разработчиков входит увеличение площади покрытия: сначала за счет включения снимков Санкт-Петербурга и Ленинградской области, затем Европейской части России, а в будущем – и всей территории страны. Также планируется повысить разрешение фотографий до 2 м – после отмены в России запрета на публикацию снимков любого разрешения, снятых с коммерческих гражданских спутников.

## Туризм по киберпространству

Согласитесь, тщательно сконструированные и графически безупречные виртуальные миры – это очень привлекательное место для туристов. Особенно для тех, кто много повидал на нашей планете. Увы, но до осени прошлого года прелестями киберпространства любовались лишь подписчики той или иной игры. Более того, не все они могли сразу попасть в некоторые уголки виртуального мира. Многие особо опасные и интересные места доступны лишь после многих недель и месяцев, проведенных за развитием персонажа.

Все эти несправедливости с конца прошлого года пытаются исправить итальянцы из Synthravels (**http://www.synthravels.com**). Компания предлагает туры по виртуальным вселенным из разных игр и проектов всем желающим, вне зависимости от их навыков.

Сегодня Synthravels предлагает туры по 28 «синтетическим мирам»: от стареньких Ultima Online, Dark Age of Camelot и Anarchy Online, до вполне современных World of Warcraft, Lineage II и Second Life. Для совершения тура пользователю необходимо зарегистрироваться на сайте туроператора, выбрать место назначения (то есть игру) и время путешествия. Спустя несколько дней в почтовом ящике окажется приглашение совершить прогулку.

К путешествию вам необходимо подготовиться – установить клиентскую часть игры (годятся демонстрационные или пробные бесплатные версии) и создать аватара. В назначенный день и час к нему подойдет опытный гид и проведет по наиболее интересным местам выбранной вселенной. По окончании тура его можно оценить, выставленные баллы увидят другие клиенты турбюро. Ну и самое приятное – удовольствие посетить виртуальный мир пока совершенно бесплатное!

## БЛОГОСФЕРА



«Смайлики для блогов»
http://blogs.mail.ru/community/smiles

**Кому читать /писать:**
**тем, кто хочет выражать чувства грубо и зримо.**

«Смайлики для блогов» – это не только самое популярное сообщество Блогов@Mail.Ru в категории «Игры, развлечения, юмор» (25 тысяч участников), но и одно из звеньев цепочки тематических проектов некоего «Джакомо Казановы». Есть еще «Печати» (http://blogs.mail.ru/community/stamps) и «Мегасмайл» (http://blogs.mail.ru/community/megasmile). Цель у них одна – дать блоггерам и комментаторам инструмент для выражения чувств не только словом, но и зримым, а порой смешным или злым графическим образом.

Использовать картинки со «Смайликов для блогов» можно как на Блогах@Mail.Ru, так и на всех прочих сетевых дневниках и форумах, где поддерживается вставка графики.

Использовать смайлы и печати просто:

1) Наведите курсор мыши на понравившийся смайл или печать и щелкните правой клавишей мыши.
2) В появившемся контекстном меню выберите пункт «Копировать».
3) Теперь перейдите в блог или форум, куда будете писать сообщение.
4) Если он поддерживает вставку графики (иногда для этого надо переключиться в «расширенный режим»), то снова нажмите правую клавишу мыши и выберите пункт «Вставить». Все, печать или мегасмайл в полстраницы готовы!

Минус всех «Казановских» проектов – редкие обновления и необходимость иметь учетную запись на Mail.ru для чтения записей сообщества. Есть еще и этическое ограничение. При выборе печатей необходимо соблюдать осторожность, так как «некоторые графические изображения содержат ненормативную лексику, а некоторые надписи носят оскорбительный характер».



«Пульс блогосферы»
http://blogs.yandex.ru/pulse

**Кому читать :**
**умникам, которые держат нос по ветру и верят цифрам.**

Яндекс открыл доступ к бета-версии нового инструмента для блоггеров – «Пульсу блогосферы». С его помощью можно проследить, как с течением времени менялось внимание сетевой общественности к тем или иным событиям. Что удобно, сервис позволяет оценить и сравнить интерес публики сразу к нескольким темам (до шести за раз). Достаточно задать нужные ключевые слова (например, MMORPG и FPS), нажать ввод – и перед нами наглядный график (FPS оказывается раз в 10 популярнее MMORPG). График, кстати, можно вставить в блог или разместить на веб-странице.

При выдаче результатов учитываются все упоминания слов из запроса в блогах, индексируемых «Поиском по блогам» Яндекса. Глубина сравнения – два месяца, полгода, год, два или «за все время существования русскоязычной блогосферы». Обратите внимание: результаты «нормируются», что уменьшает эффект взрывного роста русской блогосферы (тысяча записей пять лет назад – это куда большая доля от всех записей в блогах, чем десять тысяч сегодня).

# Мини-игры. Наш выбор

**КВЕСТ – ЭТО, УВЫ, ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ЖАНР СРЕДИ «БОЛЬШИХ» ИГР. А ВОТ РАЗРАБОТЧИКИ МИНИ-ИГР ЕГО ЛЮБЯТ! В СЕТИ ХВАТАЕТ ФЛЭШЕК, НАД КОТОРЫМИ МОЖНО ПОЛОМАТЬ ГОЛОВУ В ОБЕД. СЕГОДНЯШНЯЯ ПОДБОРКА ОСОБАЯ. В НЕЕ ВОШЛИ ТОЛЬКО ИГРЫ ПРО ЗАПЕРТЫЕ КОМНАТЫ, И ОДНА ИЗ ФЛЭШЕК – РУССКАЯ (OUT FROM ROOM).**

### OUT FROM ROOM

http://www.pers.ru/cgi-bin/play.cgi?game=20002731

Все как обычно – запертая комната и различные вещи, которые, вполне вероятно, вам помогут. Не забудьте найти в двух комнатах 9 предметов, а затем скомбинировать их между собой, чтобы получить новые вещи. Не пугайтесь, вы справитесь – квест рассчитан на неподготовленного игрока.



### THE DOORS

http://alt.tnt.tv/games/thedoors

В этой игре главное – запертые или открытые двери, которые пропускают или не пропускают игрока в одну из пяти комнат. Чем там заниматься? Собирать «кубики» и письма, отгадывать шифр сейфа и т.п. Подсказка: некоторые вещи надо перетащить из инвентаря на «сцену».



### BLUE CHAMBER

http://www.fasco-csc.com/works/bluechamber/index_e.php

«Синяя комната» – родоначальник «комнатных» флэшек. Этот японский квест – одна из самых толковых вариаций на заданную тему из тех, что встречаются в Сети. Вы будете смеяться, но японцы продают друг другу прохождение квеста за 200 йен, а ведь оно уместится всего в пару строк…



### RENTAL HOUSE

http://terminalhouse.com/rentalhouse_en.html

«Комнатный» квест от японского флэшера Gump'a. Первым делом вы заметите, что у запертой двери нет… замочной скважины, так что не тратьте время, разыскивая, как обычно ключ. Отметим, что предыдущая «комната» Gump'a, Terminal House, была сложнее. Для этой вам хватит часа.



## Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 50 блог-хостингов).

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | LiveJournal | http://www.livejournal.com | (54 тыс. записей/день, +14 тыс.) |
| 2. | LiveInternet | http://www.liveinternet.ru | (51 тыс. записей/день, -3 тыс.) |
| 3. | Diary.ru | http://www.diary.ru | (16 тыс. записей/день, без изменений) |
| 4. | Блоги@Mail.Ru | http://blogs.mail.ru | (14 тыс. записей/день, -1 тыс.) |
| 5. | loveplanet.ru | http://loveplanet.ru | (4 тыс. записей/день, -1 тыс.) |
| 6. | Дамочка.ру | http://damochka.ru | (3 тыс. записей/день, +1 тыс.) |
| 7. | Рамблер-Планета | http://planeta.rambler.ru | (3 тыс. записей/день, без изменений) |
| 9. | Beon.ru | http://beon.ru | (2 тыс. записей/день, +0,2 тыс.) |

## Коллекция рекламы стала музеем

То, что мы больше всего не любим, чем восхищаемся или над чем смеемся, собрано теперь в онлайновом музее. На BannerReport.com (**http://www.bannerreport.com**) его автор собрала более 17 тысяч баннеров. Это было совсем не просто, в течение нескольких последних лет она неутомимо копировала все встреченные в Интернете баннеры. О начинании пишут уважаемые издания, основательница музея раздает интервью телеканалам, сайт посещают известные дизайнеры и творческие люди. А ведь все начиналось весьма безобидно – с желания собрать в одном месте наиболее любопытные сетевые рекламные картинки, чтобы показывать их начинающим дизайнерам и студентам. Как признает Тари, однажды начав собирать баннеры, она уже не смогла остановиться: «Мое увлечение стало походить на навязчивую идею». Даже сегодня, имея столь впечатляющую коллекцию, она безуспешно пытается заставить себя не копировать каждый баннер.
В онлайновом музее баннеры рассортированы по размерам (от 88x31 до 728x90). Отдельно выделены секс- и флэш-баннеры, а также «приколы». Организован примитивный и плохо работающий поиск по ключевым словам.
BannerReport.com – не первый проект такого рода. Но у конкурентов Banner Ad Museum (**http://www.banneradmuseum.com**) и CoolHomepages (**http://www.coolhomepages.com**) собрания заметно беднее.

## У XboxRussia.ru сменится владелец

Как сообщает Internet.ru, крупнейший российский дистрибьютор лицензионного программного обеспечения и партнер Майкрософта компания Softline объявила о покупке XboxRussia.ru (**http://xboxrussia.ru**) – официального российского сообщества геймеров, использующих консоли Xbox и Xbox 360. XboxRussia.ru – лидер в своей области. Сейчас в сообществе зарегистрировано около 2500 активных участников. Глобальные планы Softline в рамках сообщества – наладить продажи лицензионных игр, представить новые сервисы для участников проекта, занять свою нишу на рынке игрового программного обеспечения.
Ну а цель проекта на текущий год, помимо расширения сбыта игр для Xbox 360, – собрать под эгидой XboxRussia.ru как можно больше единомышленников.

## Спамеры угрожают. Убийством!

Уже более тысячи американцев получили письма с предложением перевести $30-40 тысяч на счет спамера ради спасения… своей жизни. Как сообщает сетевое издание «Вебпланета», получателями писем были высокооплачиваемые специалисты, а спамеры представлялись наемными убийцами и сообщали получателю, что есть заказ устранить его. Чтобы предотвратить свою гибель, пользователю предлагалось раскошелиться. Если пользователь отвечал на письмо с угрозой, ему в ответ приходили некоторые его личные данные, похищенные, скорее всего, с помощью троянов, небезопасных сайтов и пр. Вероятно, таким образом, злоумышленники пытались подтвердить серьезность намерений. Примечательно и то, что письма-угрозы приходили с нормальных, существующих адресов, и у них не было подделано поле «From», как это часто бывает при рассылке обычного спама. Мошенниками уже заинтересовалось ФБР, его специалисты призывают пользователей ни в коем случае не

## Бесплатная браузерная игра номера

**ВЕРДИКТ 8.0**

### TIMEZERO

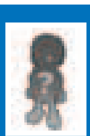
- ЖАНР: MMORPG
- РАЗРАБОТЧИК: TimeZero
- ОНЛАЙН: http://www.timezero.ru

Вселенная TimeZero – постъядерный мир, навевающий мысли о Fallout («Планета ядерной катастрофы, ранее колыбель человечества, а ныне – заброшенное пепелище, на котором пытаются выжить те, кто уцелел в безумии белого пламени, в пожарах, в эпидемиях и разрухе…»). В столь неприятное место вы сможете попасть после стремительной регистрации на сайте – пароль сообщат сразу, никакой мороки с проверкой данных нет. Администрация «Точки Отсчета» советует зайти в раздел «Файлы» и скачать игровой клиент с удобным интерфейсом и поддержкой скинов. Клиент снижает трафик и якобы повышает скорость игры, но если у вас «безлимитка» и мало-мальски приличный компьютер, то можете ничего не скачивать. Программная основа TimeZero – это Flash, так что игра идет без каких-либо загрузок. Запуститесь прямо в браузере, и если вас устраивает скорость связи, интерфейс и т.п., то забудьте о клиенте и начинайте играть.
Персонажу можно выбрать только пол, что влияет на очки здоровья. Мужчины и женщины проходят курс молодого бойца в «Арсенале» и отправляются сражаться на «Арену». В тренировочном зале на первом этаже у вас будет выбор: «Найти противника» (бой с игроком) или «Бой с монстром» (NPC). В бою дозволено лечить себя и других: просто возьмите в руки аптечку, и наведите на персонажа. Разрешено и сбегать из боя, кликнув мышкой за границей активной (подсвеченной) части карты. Боевка идет в пошаговом режиме, на гексагональном поле (привет, Fallout!). Графика очень приличная, каждое действие анимируется. Если повреждения после боя незначительны, то лечимся в «Медицинском кабинете», не выходя из здания. Если вас изрядно потрепали, навестите «Больницу».
Групповые бои доступны со 2-го уровня, тренировочные – с 3-го. Тренировки научат использовать разные виды оружия. Также после третьего уровня вам разрешат выходить за пределы защитного купола в пустоши, посещать другие города, выбивать ресурсы из мобов в шахтах и т.п. Дальнейшее повышение уровня неизбежно ведет нас к выбору профессии, их в TimeZero 14 (Корсар, Сталкер, Старатель, Инженер, Торговец и т.д.). Профессия – это новые навыки и преимущества, а также определенные ограничения. Специализацию не утаить – персонаж-профи помечается в чате особым значком. Профессионалами становятся, взяв соответствующее задание в «Университете». Как правило, оно потребует принести какой-нибудь предмет.
За годы развития в игре набралось много тонкостей. Скажем, предметы, подобранные за пределами купола и помеченные звездочкой, имеют статус «трофейных» и в случае смерти выпадают из рюкзака (исключение – ресурсы, они не выпадают в пределах города, и деньги, которые всегда с вами). Обязательно прочитайте очень внятно написанное руководство (http://www.timezero.ru/manual)! Оно, безусловно, поможет избежать уймы сложностей.
Напоследок, как всегда, о деньгах. «Точка отсчета» не требует абонентской платы, администрация зарабатывает на продаже игровой валюты. Дилеры найдут вас прямо в игре (за $1 вы получите 1 серебряную или 100 медных монет, а это весьма приличная сумма для начинающего).

Address СИ://ОНЛАЙН/AGE OF EMPIRES III: ЛУЧШИЕ СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ



# Age of Empires III: лучшие сетевые ресурсы



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Стильное лого Planet Age of Empires гарантирует отменное информационное наполнение.

2 Буквы на сайте Microsoft сливаются с очертаниями островов на подложке. Так что читать тексты очень сложно!

3 Среди кнопок выделяется одна – с видео из The WarChiefs. Поверьте, это не самый лучший ролик…

4 Age Community – лучший и самый полезный из официальных сайтов по великой Age of Empires.

Многолетняя история сериала Age of Empires удивляет своей безоблачностью. Появившись на свет в далеком 1997-м, игра не совершила революции, но вмиг обзавелась огромной армией поклонников. Фанаты, распробовав изысканное блюдо, поданное на стол поварами из Ensemble Studios и Microsoft, тотчас стали требовать добавки. Разработчики вняли народным мольбам и через год выпустили дополнение The Rise of the Rome, воспринятое не менее благосклонно.
В 1999-м те же компании порадовали публику продолжением, Age of Empires 2: Age of Kings, побившим рекорды в плане продаж. Отрадно, что коммерческий успех игры был обусловлен ее отменным содержанием. Несколько увлекательных кампаний, неустаревающий сетевой режим, а также стильная графика и незабываемая озвучка пленили поклонников стратегий. Скороспелое дополнение The Conquerors, появившееся в продаже в 2000-м, закрепило успех оригинальной игры, но особой славы не снискало.
А дальше – многолетнее затишье. Да, можно вспомнить про Age of Mythology, но это все-таки другая игра, причем «другая» в первую очередь из-за антуража. В самом деле, вести в бой французское войско во главе с Жанной Д'Арк и наблюдать, как отважные циклопы чистят морды гидрам, – мягко говоря, не одно и то же.
Лишь в 2005-м на свет появилась третья часть Age of Empires, а в 2006-м – дополнение The WarChiefs. Увы и ах, при всем уважении, эти игры до предшественниц явно недотягивают. Так что же – предать AoE забвению? Нет-нет. Несмотря ни на что, полноценной замены творениям Ensemble Studios по-прежнему не существует (если не считать таковой «Казаков» или Empire Earth). Поэтому разговор о сетевых ресурсах Age of Empires просто обязан был состояться.

## Мультиплеер Age of Empires 2

**К сожалению, Age of Empires III оказалась не столь увлекательной игрой, как ее предшественница. И дело не только в качестве кампаний – сетевой режим тоже неидеален! Что же делать? Знамо дело, играть «по Интернету» в… Age of Empires 2!**
**Это несложно. Для начала всем желающим необходимо скачать Hamachi (http://www.hamachi.cc) – утилиту, создающую подобие локальной сети, данные в которой, однако, передаются по Интернету. Один из игроков должен создать виртуальную сеть и указать остальным пароль доступа к ней. Дальше нужно определить IP-адрес того, кто будет «сервером». Теперь достаточно открыть в AoE2 закладку Multiplayer, выбрать пункт Local TCP/IP Connection, вставить номер IP в соответствующее поле, подключиться и начать играть.**
**Последний вопрос – где найти соперника? Автору обзора в этом плане повезло, его друзья издавна увлекаются Age of Empires. Если же у вас знакомых стратегов нет, бросьте вызов посетителям любого форума – будьте уверены, его обязательно примут!**

## Три официальных сайта? Перебор!

Как водится, путешествие начнем с официальных сайтов. Домашняя страница Age of Empires III (**http://www.ageofempires3.com**) сразу огорчает огромным «весом»: право слово, зачем же столько изображений и видео, если информационное наполнение все равно бедное? Можно подписаться на рассылку новостей, скачать демоверсию, почитать описания и ролики игры и посмотреть скриншоты. Никаких подробных мануалов, прохождений, ценных советов и прочего не наблюдается – зато здесь есть ссылка, пройдя по которой, можно заказать копию Age of Empires 3: The WarChiefs. Спасибо, подумаем.
На сайте Microsoft (**http://www.microsoft.com/games/empires**) такие же «ценности», да еще дизайн не выдерживает никакой критики – на фоне карты мира текст просто нечитаемый. Из полезных файлов обнаружились лишь обновления для Age of Empires – той самой, первой! – и все. Просто потрясающе!
Зато действительно интересен Age of Empires III: Home (**http://www.agecommunity.com**), где есть оперативный новостной блок. Именно тут, как и подобает официальному сайту, впервые появились сведения о том, что игра стала одной из дисциплин WCG. Тут же можно почитать о рейтингах игроков на официальном сервере, о выпуске версии Age of Empires III для «Маков» и о многом другом.
А еще – отличный форум (**http://forum.agecommunity.com**), на котором в основном обсуждаются стратегии игры, а также прохождение тех или иных миссий кампании. Всего на момент написания обзора было зарегистрировано больше 55 000 пользователей, оставивших в общей сложности 416 000 сообщений.

## Неактивные фанаты

Перейдем к неофициальным сайтам. Вне всяких сомнений, лучший из них – Planet Age of Empires (**http://planetageofempires.gamespy.com**), входящий в состав сети дочерних ресурсов Gamespy. По сравнению с официальным сайтом здесь меньше новостей о «планах разработчиков по дальнейшему развитию», зато куда больше «общеполезных» сведений. Например, на этом ресурсе своевременно появилось руководство по настольной Age of Empires. Об авторитетности Planet Age of Empires свидетельствует и то, что именно тут были обнародованы официальные комментарии разработчиков по поводу незаконной купли-продажи очков, определяющих позицию пользователя в официальном райтинге.
Из других материалов обратим внимание на великолепный, чертовски подробный FAQ по Age of Empires III: The WarChiefs (**http://**

1



2





### А где же файлы?

**Полезные файлы для Age of Empires III, как ни странно, тоже существуют, просто их нужно найти. На Fileplanet (http://www.fileplanet.com/search.aspx?searchtype=2&q=age+of+empires+3) имеется патч версии 1.1, несколько дополнительных игровых карт и прочая мишура. Но самый полный набор всяческих полезностей, как водится, предлагает ресурс Filefront (http://software.filefront.com/SEARCH/;5066;/Software_Information.html). Здесь есть и свежие патчи, и неофициальные игровые сценарии, не говоря уже о видеороликах и демоверсиях, – словом, все, что нужно взыскательному игроку.**

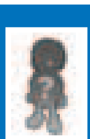
**planetageofempires.gamespy.com/View.php?view=WarchiefsFAQ.List&game=7**). Трудно придумать вопрос, на который здесь нет ответа. Обратите внимание и на отличный файловый архив. Уйма видеороликов и скриншотов, красивые иллюстрации и многое другое. Не радует лишь отсутствие модов и патчей для Age of Empires III.
А вот форум Planet Age of Empires (**http://www.forumplanet.com/planetageofempires**), увы, не слишком интересен – в дебрях оффтопика трудно найти темы, действительно важные и связанные с игрой. Впрочем, не беда – для общения есть форум на Age of Empires III: Home. Любительским ресурсом может считаться и Wikipedia: на сайте есть описание истории всего сериала (**http://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_empires**) и конкретно третьей его части (**http://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_III**).
В этом месте вы, скорее всего, спросите: почему так мало? Неужели больше нет хороших сайтов по Age of Empires III? Увы, их и в самом деле нет. Кропотливая работа с поисковыми системами не принесет результатов: единственный известный нам русскоязычный ресурс – **http://www.aoe3.ru** – не работает. Судя по тому, что «открытие сайта должно состояться в октябре» (интересно, какого года?), его полноценный вариант мы вряд ли увидим. Все-таки игре уже два года, и есть нехорошее подозрение, что на aoe3.ru имелся в виду октябрь 2005-го или 2006-го...
Англоязычные же ресурсы, за редкими исключениями, о которых вы уже знаете, внимания не заслуживают. Наверное, причина в том, что стратегии – не самый популярный жанр. И коль это так, то Age of Empires с ее немногими сайтами просто сверхпопулярна и достойных замен ей пока нет и в ближайшее время не предвидится. Есть, конечно, вариант – играть в Supreme Commander и прочие футуристические стратегии, как делает наш главный редактор. Но это, как говорится, уже совсем другая история... СИ





# Уголок новичка



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru


**???@mail.ru:** *Здравствуйте, Сергей. Я читаю ваш журнал, читаю раздел про MMORPG, читал и новость про то, что нелегальные российские сервера Lineage 2 прикрывают. Так вот, почему прикрывают только «громкие» сервера? Вот, например, у нас в Томске серверов штук 5-6, не меньше, и я не уверен, что они легальны. Ну, может быть, один легальный есть, т.к., вроде, они уже все элитное сделали. Так вот я не знаю, куда обратиться, а то уже надоели. Подскажите, пожалуйста.*
*P.S. Не хотелось бы, чтоб это письмо вышло за пределы наших ящиков, ну, по крайней мере, если выйдет, то без моего адреса и без имен. А то боюсь мести…*
**СИ:** «Элитные» или нет – в данном случае совершенно неважно, поскольку все сервера Lineage 2 у нас в стране нелегальные. Владельцы лицензионной версии, распространяемой компанией «Бука», играют вместе с корейцами и американцами.О каждом таком сервере (фришарде) вы можете сообщить, скажем, той же NCsoft, в «Буку» или в Управление «К» МВД РФ (за 2006 год нашими милиционерами было закрыто более 100 интернет-ресурсов), и они, возможно, примут меры.
Почему компания-издатель активно не борется с российскими подпольными шардами Lineage 2, тоже понятно – руки не доходят. Игра очень популярна, подпольных серверов по миру сотни, если не тысячи, и NCsoft прежде всего воюет с нелегальными шардами в США и других важных в плане денежных поступлений рынках, а не в России.

**balsergejj@rambler.ru:** *Здравствуйте! Я хотел бы заняться созданием карт для Call of Duty. Но не знаю, какой редактор карт нужен для этого. Посоветуйте, пожалуйста, какой редактор выбрать (желательно, чтобы он был небольшим по размерам, т.к. у меня Интернет через GPRS), а также посоветуйте какие-нибудь ресурсы в Интернете, посвященные этой теме, так как я новичок в этой области. Balsergej.*
**СИ:** Activision выпустила Call of Duty и ее продолжения почти для всех платформ, включая портативные консоли. Увы, но с выходом каждого дополнения редакторы карт, которые выпускали разработчики из Infinity Ward, тяжелели. CoDRadiant для первой Call of Duty был достаточно компактным и «тянул» всего на 6 с лишним мегабайт. Это вполне посильный размер файла для GPRS-доступа. Для Call of Duty 2 рекомендуем использовать набор утилит COD2 Map & Mod Tools, правда, это уже без малого 20 Мбайт. Зато тут есть весь необходимый инструментарий для всестороннего редактирования игры: редактор карт (CODRadiant для Call Of Duty 2.x), тестовая карта, набор создателя модов и др. На официальном сайте игры вы никаких файлов не найдете, скачать утилиту проще всего с российских любительских сайтов COD – «Call of Duty по-русски» (**http://www.callofduty.ru**), «Все о Call of Duty на Боевом Народе» (**http://games.cnews.ru/cod**) и других.
Кстати, обзор лучших сетевых ресурсов Call of Duty вы можете найти в 12(213) номере нашего журнала.

**sezhik@mail.ru:** *Здравствуйте. У меня возник такой вопрос: я хочу использовать на своем компьютере LiveCD на базе ОС Linux (то есть загружать систему с компакт-диска). Скажите, если при активном использовании Интернета в ОС Linux, я, например, подцеплю вирус или троян, не повредит ли он мою Windows XP, которая установлена на жесткий диск? Заранее благодарен! С уважением, Сергей.*
**СИ:** Должен вас порадовать. Вирусов для среды Linux мало – пока что их известно всего около сотни, поэтому заразиться ими будет не очень-то и просто. Есть и еще одно приятное обстоятельство – благодаря некоторым особенностям внутреннего устройства Linux, заражение вирусами не столь опасно и не приводит к возникновению мировых эпидемий, как это свойственно Windows.
Теперь о вашем вопросе. Даже если вы скачаете вирус, то запустить его в Linux так просто не получится. Для этого вредоносному файлу сначала нужно дать право на выполнение (то есть применить к нему команду chmod +x, иначе он не запустится). Это и есть кардинальное отличие Linux от WindowsXP, где права на запуск есть у любого файла.
Черви также проникают в Linux с большим трудом – опять-таки из-за особенностей этой ОС. Для проникновения на компьютер черви используют уязвимости (exploit) включенных по умолчанию сетевых служб. А их, в отличие от Windows XP, на рабочей «линуксовой» станции нет.
Но при всей защищенности Linux нельзя исключать неумелые действия пользователя, в результате чего вирус может повредить файлы на жестком диске – причем как Linux, так и Windows XP. Так что расслабляться в Интернете в любом случае не стоит.

**frenkprogamer@mail.ru:** *Здравствуйте, я к вам вот по какому вопросу: у меня компьютер через пару-тройку часов работы в какой-либо программе сам перезагружается или вообще выключается. Я проверил, машина совсем не греется. Пожалуйста, подскажите, что делать! Александр.*
**СИ:** Такого рода вопросы встречаются в нашей почте с огромным постоянством. Как показывает опыт, очень часто причина перезагрузок – не зловредный вирус, подхваченный в Сети, а более прозаические явления. Это может быть недостаточно мощный блок питания, нестабильное напряжение сети или даже плохой контакт в сетевой розетке или удлинителе. Соответственно, если все вентиляторы внутри корпуса и в блоке питания крутятся, а вентиляционные решетки и радиаторы не заросли пылью, попробуйте совершить несколько простых действий, как советует авторитетный компьютерный портал Ru-Board (**http://forum.ru-board.com/topic.cgi?forum=27&topic=3753&start=500**).

1. Проверяем шнур питания и входной разъем на блоке питания (БП) – очень часто разъем просто изношен или пригорели контакты из-за постоянного искрения. Неисправность лечится заменой нерабочего элемента.
2. Проверяем сам БП – определяемся с его состоянием и производителем. Если это какой-нибудь noname, то такой БП вполне может явиться причиной перезагрузок. Чтобы в этом удостовериться, пробуем заменить его (хотя бы временно) на БП известного производителя. Но, внимание: даже на самых известных БП встречается глюк – при остановке кулера сам БП продолжает работать, хотя в таком случае он не должен был даже включиться. В нештатном режиме БП, естественно, перегревается, происходит срабатывание защиты и перезагрузка.

3. Неустойчивая работа оперативной памяти очень часто приводит к спонтанной перезагрузке. Рекомендации на этот случай просты: протестируйте память или замените ее заведомо исправной и проверьте работу компьютера. Для тестов вполне сгодится бесплатный отечественный «ПАМЯТьНИК» (**570 Кбайт, http://www.umopit.ru/Memorial.zip**) или зарубежный Memtest86 (**http://www.memtest86.com/download/memtest33.zip**).

4. Проверяем надежность посадки кулера и его термоинтерфейс. Процессоры AMD (а в последнее время и не только они) требуют ответственного подхода к подбору кулера, термопроводящей пасты (термоинтерфейса) и умелых рук при установке кулера. Следствие перекосов при установке процессорного кулера – перегрев и перезагрузка компьютера, даже при вращающемся вентиляторе блока охлаждения процессора.

5. Корень зла может таиться в установленном программном обеспечении, т.е. сбои не всегда связаны с функционированием «железа». Часто нестабильным поведением отличаются антивирусы, но не только они. Попробуйте по одной за раз отключать программы, висящие в автозагрузке, и, возможно, вы найдете виновника.

6. Драйверные неполадки. Часто не сертифицированные драйверы, бета-версии драйверов, модифицированные (так называемые «игровые») драйверы или драйверы, подобранные методом «тыка», приводят к неустойчивой работе устройств, что является причиной перезагрузок. Нужные драйверы можно отыскать на **http://www.drivers.ru**, **http://driver.ru**, **http://www.nodevice.ru и т.д.**

7. И, наконец, вздувшиеся конденсаторы – очень широко распространенная причина нестабильного поведения материнской платы и, соответственно, компьютера в целом. Увы, обычному пользователю заменить негодный конденсатор не по силам, придется раскошелиться на новую материнскую плату.

P.S. Вопросы присылайте на dolser@gameland.ru.



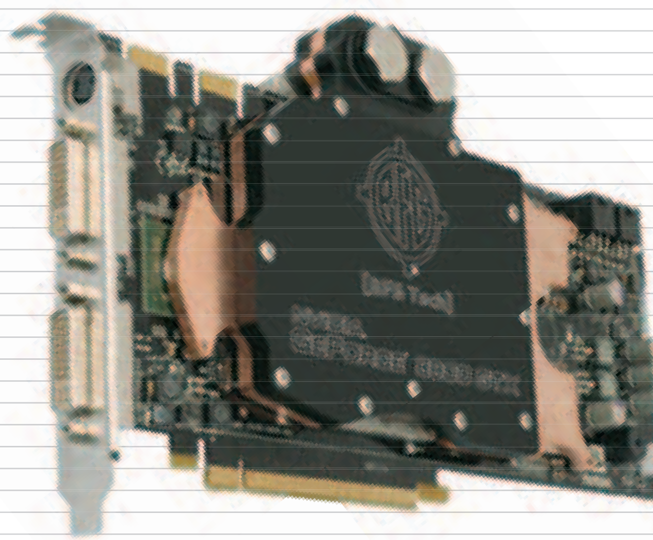
РЕКЛАМА
МЕЧТЫ
Алисы
MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ЧАСТЬ ВТОРАЯ. КАНИКУЛЫ.
СМОТРИ НА MTV С 14 МАЯ
В 19:00 ПО БУДНЯМ
ОТПРАВЛЯЙ SMS
И УСТАНАВЛИВАЙ СВОИ ПРАВИЛА!
ALISA.MTV.RU

# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## ПОДВОДНОЕ ВИДЕО

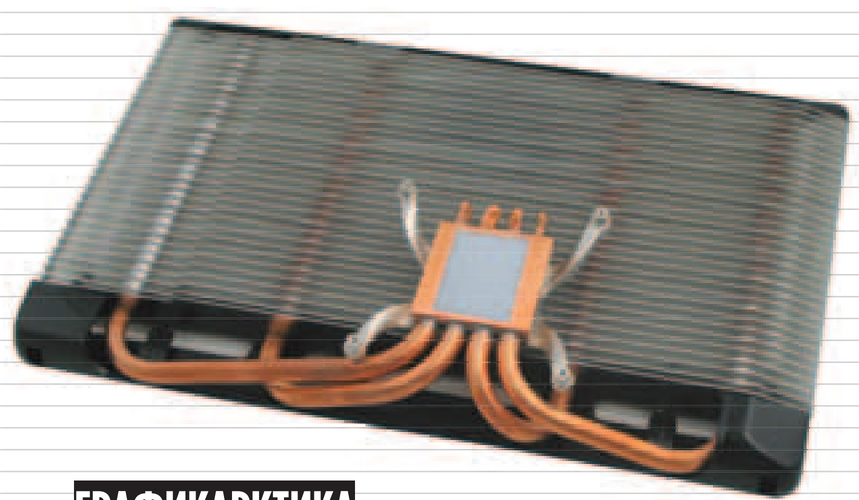
Видеокарты с использованием водоблоков и систем жидкостного охлаждения – это уже не новинка. Многие компании выпускали в продажу модели таких графических плат. Не стали отставать от прочих и инженеры BFG, оснастив некоторые экземпляры из последней серии видеокарт на основе графического процессора G80 медным водоблоком от Danger Den. Графическая плата с длинным названием BFG NVIDIA GeForce 8800 Ultra WC 768MB PCIe работает на частоте 612 МГц по процессору и 1500 МГц по памяти. Стоит отметить скромные размеры – этот ускоритель занимает всего один слот в корпусе и не создаст дополнительных помех при вентилировании системы. На сегодня это самое производительное устройство из всего сегмента видеоадаптеров марки BFG. В данном случае было использовано 128 многопотоковых процессоров, а объем графической памяти формата GDDR3 составляет 768 Мбайт. Интересно, что первые 25 покупателей смогут приобрести эту видеокарту по цене ускорителя с воздушным охлаждением – за 829 долларов. Тем, кто не успеет попасть на сеанс раздачи розовых слонов, придется раскошелиться на $1000.



## ПОРТАТИВНАЯ РИТМИКА

Обилие хлынувших на рынок портативных аудиоустройств может ввести в ступор любого покупателя. Моделей предлагается большое количество, так что сделать правильный выбор можно лишь благодаря известности той или иной марки либо мощной рекламной кампании. Но фактически от проигрывателя требуется надежность, функциональность и невысокая цена. Такие плееры предлагает компания Ritmix. Новая модель Ritmix RF-8600 станет отличным выбором по критерию цена/качество. Это компактный и легкий MP3-плеер. С аккумулятором его вес составляет не более 40 г. Причем, обладая небольшими размерами, Ritmix RF-8600 оснащен жидкокристаллическим дисплеем с поддержкой 262 тысяч цветов. Кнопки управления расположены на торце устройства, поскольку экран занимает почти всю лицевую панель. Из особенностей этого проигрывателя можно выделить возможность записи с радио и проигрывания видео, диктофон и прямое кодирование. На выбор предлагаются четыре модели с объемом памяти 512 Мбайт, 1 Гбайт, 2 Гбайт или 4Гбайт. Самый топовый экземпляр будет стоить около $155.



## ГРАФИКАРКТИКА

Во время ежегодной выставки CeBIT, проходившей в этом году в Ганновере, компания Arctic Cooling, известная своими успехами в разработке и проектировании эффективных систем охлаждения, представила новые пассивные охладители для графических процессоров. Кулеры Arctic Cooling Accelero S1 и S2 предназначены исключительно для видеокарт. Правда, такой вывод сложно сделать самостоятельно, глядя на размеры этого поистине монструозного охладителя. Заявленные производителем габариты – 140 x 215 x 32 мм, однако стоит учесть, что вес непосредственно Arctic Cooling Accelero S1 не превышает 290 г. С медного основания по четырем тепловым трубкам (в Arctic Cooling Accelero S2 их два) тепло передается на 32 пластинки из алюминия. Микросхемы памяти будут охлаждаться восемью небольшими радиаторами, которые поставляются в комплекте с устройством. Какова эффективность такого кулера, сказать трудно, поскольку устройство на момент написания материала еще не поступило на прилавки магазинов. Цена новинки достаточно щадящая – порядка $30.

## НЕ КАК ВСЕ

Как известно, монитор – это лицо компьютера, даже в том случае, если системный блок тоже не задвинут под стол. Компания Benq предлагает потребителю почувствовать свою независимость от общих масс и популярных течений и подчеркнуть свою индивидуальность. Это сделать позволит монитор Benq FP241VW. Модель обладает диагональю 24 дюйма, а значит, рабочее разрешение новинок будет поддерживаться вплоть до уровня 1920x1200. Монитор Benq FP241VW не имеет основной опорной оси и устанавливается как бы в рамке. Все элементы управления вынесены на правую панель весьма оригинальным способом. Помимо броского дизайна, дисплей может похвастаться высокой яркостью 500 нит и достойным уровнем контрастности – 1000:1. При этом стоит отметить, что время отклика пикселя, по заявлениям производителя, эквивалентно 6 мс. В продажу поступит еще одна модель Benq FP241VW, которая не отличается от описанного варианта по техническим характеристикам, но обладает упрощенным дизайном. Ориентировочная цена на данный момент не сообщается.



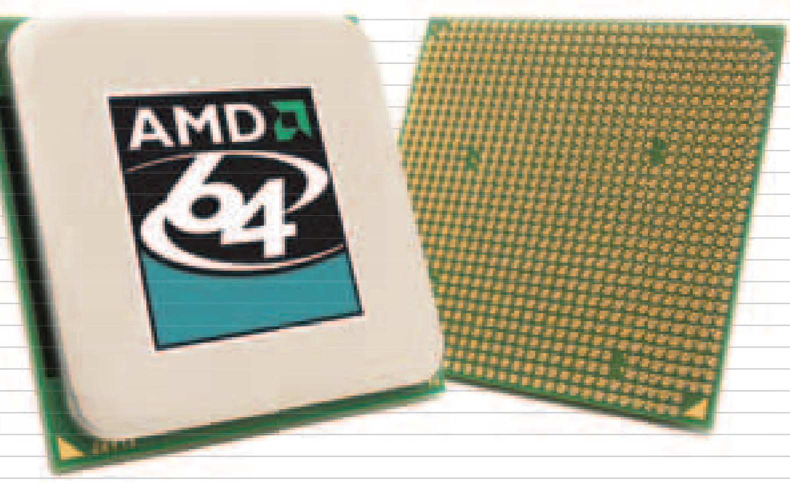
## ШИРЕ КРУГ

Производители графических плат могут порадовать нас не только выходом адаптеров ATI/AMD Radeon с использованием графического процессора R600, но и расширением линейки карт от NVIDIA восьмой серии. Теперь к уже существующим NVIDIA GeForce 8800GTX и NVIDIA GeForce 8800GTS добавились вариации с маркетинговыми названиями 8600 и 8500. Итак, на сегодняшний день мы имеем: NVIDIA GeForce 8600GTS, NVIDIA GeForce 8600GT, NVIDIA GeForce 8500GT. Пока еще их нельзя отнести к среднему сегменту, но фактически они будут заметно дешевле старших моделей. Что касается технических характеристик, то, например, видеокарта NVIDIA GeForce 8600GTS работает с частотой 675 по чипу и 2000 МГц по памяти соответственно. Интересно также, что объем памяти ограничен 256 Мбайт – касается это всех вариаций на тему NVIDIA GeForce 8600. Видеокарта NVIDIA GeForce 8500GT использует 512 Мбайт графической памяти, но более старого формата DDR2. Все карты работают с поддержкой шины шириной 128 бит. Одной из первых представила на рынок новые платы компания Foxconn – в ассортименте имеются и разогнанные версии.




## ПРОЦЕССОРНЫЙ ТАЙФУН

Пока наши соотечественники праздновали День Победы 9 мая, сотрудники компании AMD провели в Монтерее (Калифорния, США) пресс-конференцию, на которой был продемонстрирован продукт, являющийся пропуском в новую эпоху 45-мм процессоров. Технический директор корпорации AMD продемонстрировал первую 300-мм кремниевую подложку. Из подобных ей будут изготавливаться впоследствии процессоры, для которых уже придумано маркетинговое название. Конечно, со временем оно может и поменяться, однако сегодня представители от AMD предпочитают называть будущие «камни», изготовленные с применением 45-мм технологии, не иначе как AMD Typhoon. Массовое производство подложек, как и самих процессоров, ожидается в конце 2007 года, а первые продажные образцы, если у AMD не возникнет каких-либо трудностей, поступят в магазины ближе к середине следующего года.

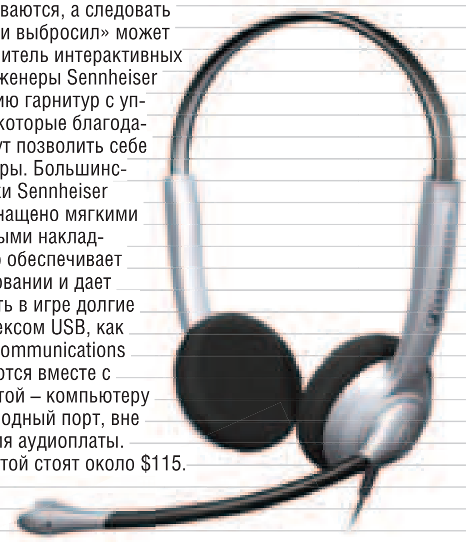


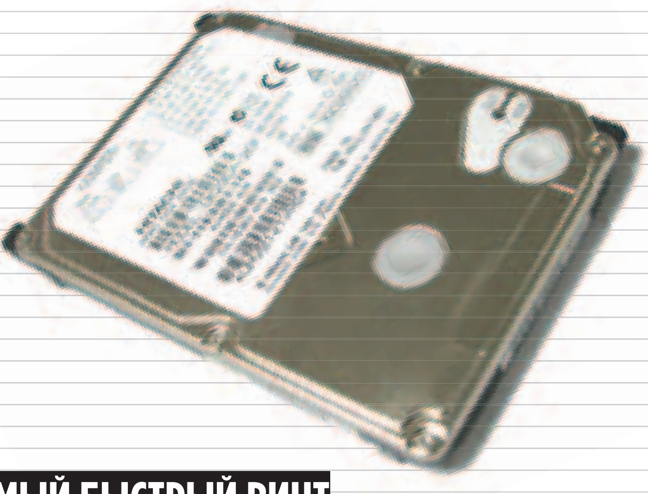

## ГЛАВНЫЙ ПО ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ

У многих компьютерных пользователей неподдельный интерес вызвала линейка оперативной памяти Dominator от Corsair, не только благодаря высокому уровню производительности, но и в связи с нестандартным подходом к организации охлаждения. Продолжая столь славные традиции, инженеры подготовили новый экземпляр, работающий на повышенных частотах и напряжении. Напомним, что кулер может работать как в пассивном режиме, так и с применением вентиляторов – таким образом, разгон можно осуществлять в широком диапазоне. Специалисты из журнала «Железо» разогнали Dominator XMS2 10000C5DF. Эта память показала стабильную работу на 1300 Мгц с таймингами 6-9-9-20, что по праву можно считать превосходным результатом.

## НОВАЯ ЛИНЕЙКА НАУШНИКОВ ОТ SENNHEISER

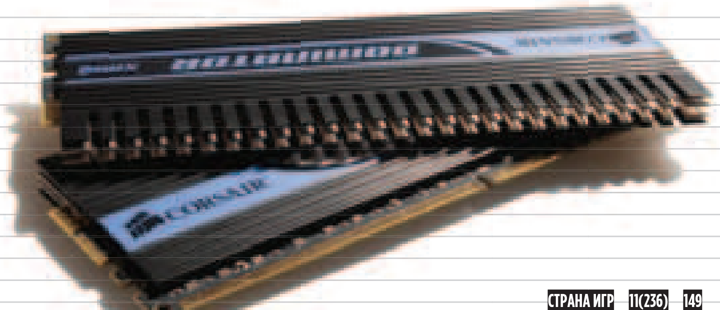
Наушники компании Sennheiser отличаются не только хорошей ценой, но и надежностью. Однако сверхкачественная мультимедийная акустика нужна не всем геймерам. В процессе хождения по клубам и при активном использовании многие пластиковые детали быстро изнашиваются, а следовать философии «поносил и выбросил» может далеко не каждый любитель интерактивных развлечений. И вот инженеры Sennheiser изготовили целую серию гарнитур с упрощенным дизайном, которые благодаря скромной цене могут позволить себе практически все геймеры. Большинство моделей из линейки Sennheiser Communications PC оснащено мягкими амбушюрами и тканевыми накладками на изголовье, что обеспечивает комфорт при использовании и дает возможность проводить в игре долгие часы. Наушники с индексом USB, как например Sennheiser Communications PC 156 USB, поставляются вместе с внешней звуковой картой – компьютеру достаточно иметь свободный порт, вне зависимости от наличия аудиоплаты. Модели с внешней картой стоят около $115.





## САМЫЙ БЫСТРЫЙ ВИНТ

Сегодня производителей винчестеров можно пересчитать по пальцам, но этот факт никак не влияет на скоростное развитие магнитных носителей. Совсем недавно компания Hitachi Global Storage Technologies (Hitachi) объявила о начале массовых поставок самых быстрых на текущий момент жестких дисков для мобильных компьютеров. Винчестер Travelstar 7K200 имеет удвоенную емкость по сравнению с предшественниками – 200 Гбайт, а производительность увеличилась на 22%. Таким носителем будут снабжены, в первую очередь, последние модели ноутбуков от Dell и Alleware. При этом стоит отметить, что скорость вращения шпинделя равна 7200 оборотам в минуту. Еще одной особенностью этого носителя является опциональное использование технологии шифрования.



# ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ

## SLI-СИСТЕМА ИЗ 8800 GTS

**ДВУХПРОЦЕССОРНУЮ КОНФИГУРАЦИЮ МОЖЕТ СЕБЕ ПОЗВОЛИТЬ ДАЖЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ СО СКРОМНЫМ БЮДЖЕТОМ. А КОГДА-ТО ТЕХНОЛОГИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ «ДВОЙСТВЕННОСТИ» ВЫЗЫВАЛИ ЛИШЬ ТРЕПЕТ И ВОСХИЩЕНИЕ. КАСАЕТСЯ ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕНТРАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ С НЕСКОЛЬКИМИ ЯДРАМИ, НО И ГРАФИЧЕСКИХ ПОДСИСТЕМ. ПОДКЛЮЧИТЬ ДВЕ ПЛАТЫ В ЕДИНЫЙ РАБОЧИЙ ТАНДЕМ ТАКЖЕ МОЖНО ЗА НЕБОЛЬШУЮ СУММУ, ОДНАКО, СУДЯ ПО ПИСЬМАМ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ, У МНОГИХ ВЫЗЫВАЕТ ВОПРОСЫ ДАЖЕ САМ ПРОЦЕСС СБОРКИ И ПОДКЛЮЧЕНИЯ, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТИ ТАКОГО ПОДХОДА К КОНФИГУРИРОВАНИЮ. УЧИТЫВАЯ ПОДОБНОГО РОДА ИНТЕРЕС, В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ СОБЕРЕМ И ПРОТЕСТИРУЕМ SLI-СИСТЕМУ НА ОСНОВЕ САМЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫХ КОМПЛЕКТУЮЩИХ.**

### Тестовый стенд

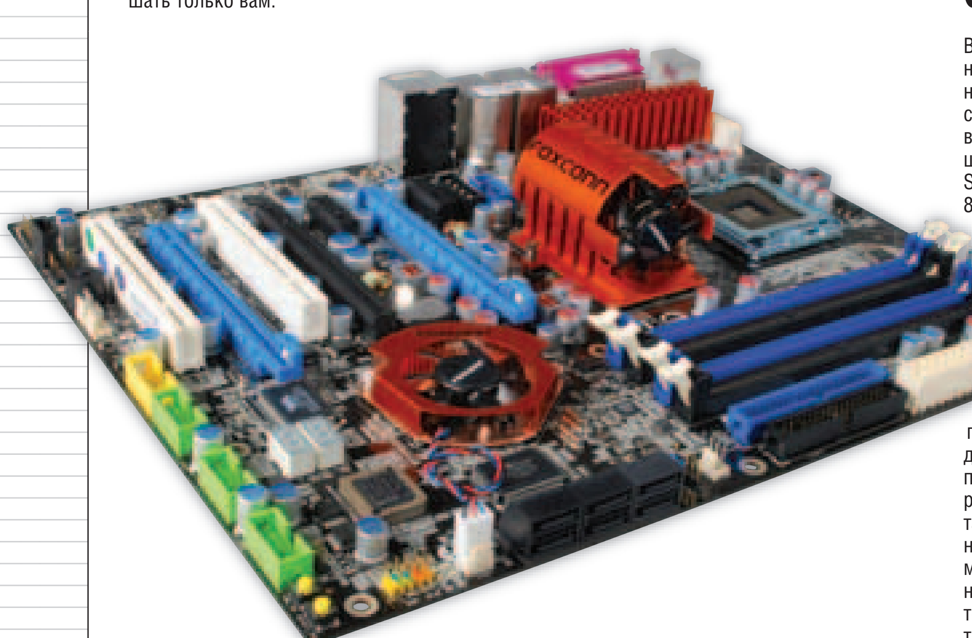
**Процессор:** Intel Core 2 Duo E6700
**Память:** 2 x 1024 Мб, OCZ Gold XTC PC2 8000
**Винчестер:** 80 Гб, Seagate Barracuda IDE
**Системная плата:** FOXCONN N68S7AA-8EKRS2H
**Чипсет:** NVIDIA nForce 680i SLI
**Видеокарты:** две FOXCONN GeForce 8800 GTS Overclocking Version
**Блок питания:** 730 Вт, Hiper HPU-4M730-SU




Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

## ПОКУПАЕМ SLI

Наверняка вы уже знаете, что на разработку игрового продукта среднего пошиба уходит большое количество времени. А что говорить о блокбастерах? Ведь для создания какого-нибудь Half-Life 2 понадобилось несколько лет, а некоторые разработчики тратят и больше. Достаточно вспомнить S.T.A.L.K.E.R. Но при этом сложно привести в пример игру, которая бы шла на компьютере из сегмента Middle-End без тормозов при максимальных настройках качества. Как всегда не хватает оперативки, мощностей видеокарточки, да и процессора в придачу. Получается, что производители игр обладают техникой, которая несколько опережает время, – для таких целей SLI- или Crossfire-варианты наиболее оптимальны, а значит, развитие двухпроцессорных видеокарт будет продолжаться. Если говорить о рядовом пользователе, то здесь ситуация двоякая. При ограниченном бюджете всегда можно пойти в магазин и купить точно такую же видеокарту, стоимость которой за время стремительного роста прогресса упала в три-четыре раза. Это же отдушина для геймера, не правда ли? Но здесь стоит учесть, что производительность в два раза не поднимется. К сожалению, в данном случае математика работает только отчасти – для требуемого результата не помешает удвоенный объем оперативной памяти, да и самого ЦП. Какой вариант предпочтительнее – решать только вам.



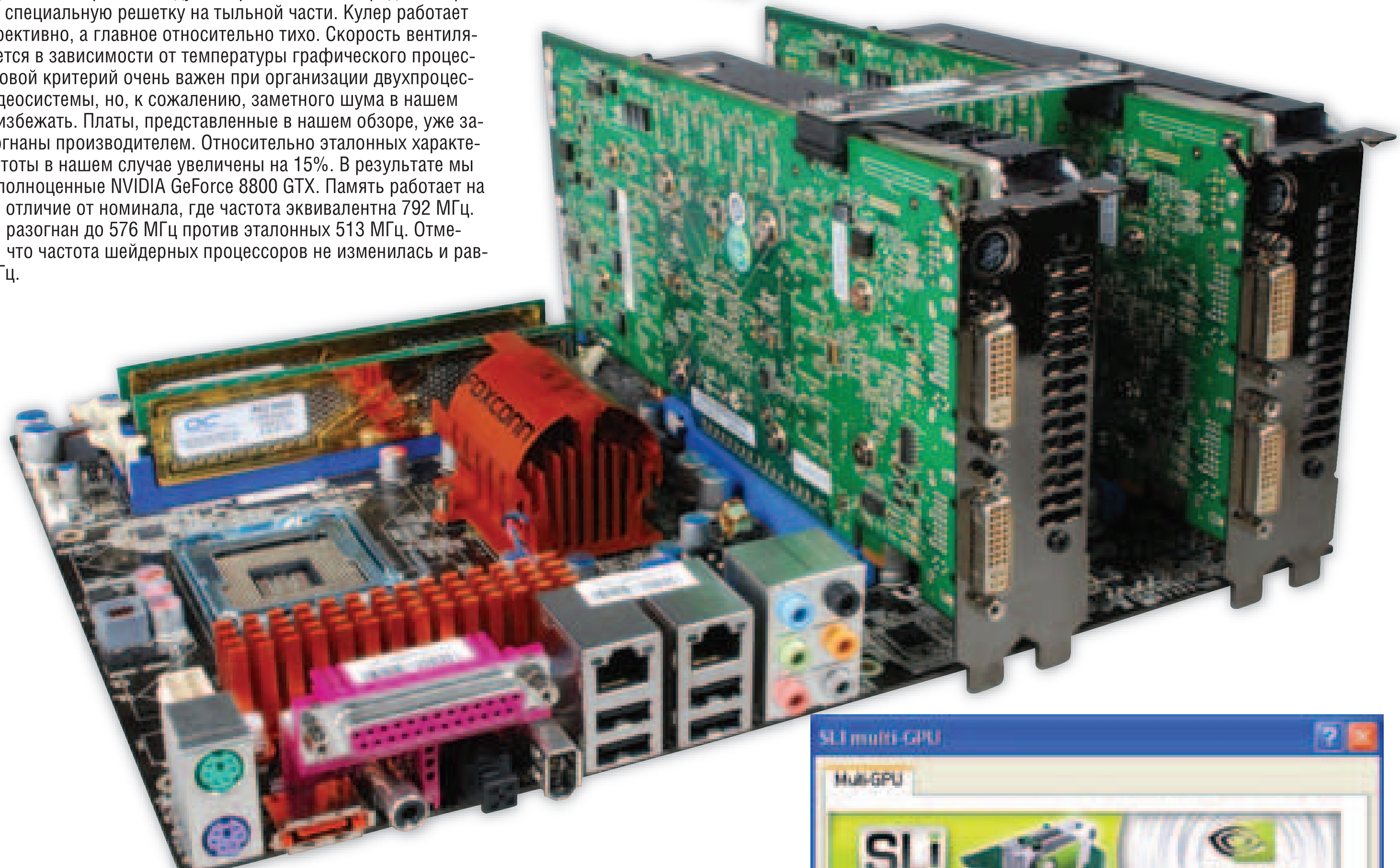

## СИСТЕМНАЯ ПЛАТА

Все что нам нужно для получения функционирующей SLI-системы – это правильные видеокарты и платформа. Начнем мы с материнской платы. Подойдет, в принципе, любой вариант с соответствующим набором логики. Распознать такие несложно. Все платы с поддержкой SLI, работают на основе чипсетов от NVIDIA, в названиях которых уже указано слово SLI. Если финансы не позволяют совершать великие дела, то отлично справится со своей задачей набор NVIDIA nForce 4 SLI. Мы же использовали плату с чипсетом шестой серии – FOXCONN N68S7AA-8EKRS2H. Придумывали название явно инженеры, поскольку выговорить его достаточно проблематично, однако для нас главным является внутреннее содержание. По дизайну плата во многом повторяет эталонный вариант от NVIDIA. Работает она на основе процессоров от Intel и оснащена разъемом LGA 775. Набор логики NVIDIA nForce 680i SLI имеет двухчиповую структуру и разделен на северный и южный мост. Эти составляющие прикрыты активными охладителями, так что перегрева опасаться не стоит. Схемы питания также снабжены продолговатым радиатором. Имеется шесть портов SATA, один внешний e-SATA, коаксиальный и оптический SPDIF, FireWire и LPT – в общем, полный комплект. Слотов PCI-Express X16 для подключения SLI, как и положено, два. Пусть не обманется пользователь насчет третьего, поскольку он работает с использованием всего лишь восьми линий. В него можно воткнуть физический ускоритель типа Agea PhysX. Сами слоты достаточно сильно разнесены друг от друга, так что установка графических плат с массивной системой охлаждения не доставит неприятностей. Комплектация не радует какими-либо бонусами, однако в наборе мы нашли несколько планок на вывод дополнительных FireWire и USB. Все соединительные кабели заключены в силиконовую оплетку черного цвета, да и сам текстолит выкрашен в черный цвет. Также отметим наличие твердотельных электролитических конденсаторов, что говорит о повышенной надежности платформы.

## ВИДЕОКАРТЫ

Следует помнить, что в SLI-режиме могут работать лишь идентичные платы. То есть, желательно покупать видеокарты от одного и того же производителя с одинаковыми характеристиками, иначе могут возникнуть проблемы при подключении. К нам в лабораторию попали две платы с возможностью подключения SLI. Каждая из FOXCONN GeForce 8800 GTS Overclocking Version построена на основе графического чипа G80 ревизии A2, урезанного специально для GTS-версии, и несет на своем борту 320 Мбайт памяти формата GDDR3. Такие адаптеры используют 96 унифицированных процессоров, которые распределяются как программно, так и аппаратно, в зависимости от поставленных задач. Дизайн у плат эталонный – в данном случае не было внесено каких-либо значимых изменений. Выделяет рассматриваемые карты из общего потока аналогичных устройств наклейка на охладителе. Кулер использует медное ядро с алюминиевым шасси из пронзающих конструкцию тепловых трубок. Радиатор также изготовлен из алюминия. Сам охладитель работает подбно турбине – нагретый воздух выбрасывается за пределы корпуса через специальную решетку на тыльной части. Кулер работает очень эффективно, а главное относительно тихо. Скорость вентилятора меняется в зависимости от температуры графического процессора. Шумовой критерий очень важен при организации двухпроцессорной видеосистемы, но, к сожалению, заметного шума в нашем случае не избежать. Платы, представленные в нашем обзоре, уже заранее разогнаны производителем. Относительно эталонных характеристик частоты в нашем случае увеличены на 15%. В результате мы получаем полноценные NVIDIA GeForce 8800 GTX. Память работает на 900 МГц, в отличие от номинала, где частота эквивалентна 792 МГц. Процессор разогнан до 576 МГц против эталонных 513 МГц. Отметим также, что частота шейдерных процессоров не изменилась и равна 1188 МГц.



## ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА

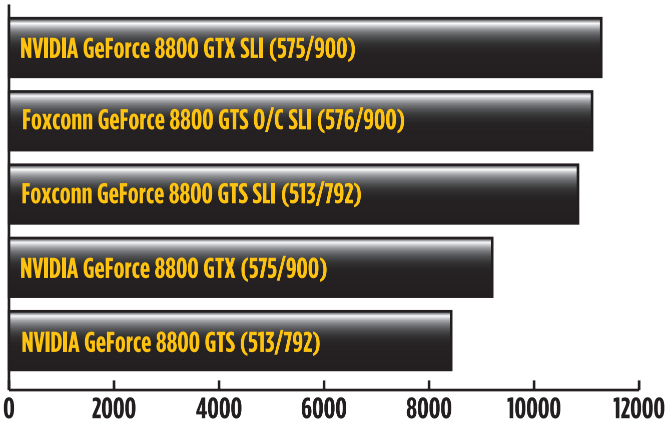
У нас есть видеокарты, поддерживающие SLI, и соответствующая системная плата, а значит, мы можем перейти к установке и настройке. В первую очередь обратим внимание на наличие специальных соединений под синхронизирующий мостик на верхнем торце платы. Отдельно стоит сказать, что для работы с мощными системами нужен добротный блок питания. Советуем приобретать блоки более 550 Вт, поскольку современные видеоадаптеры очень прожорливы. На сверхмощных блоках всегда есть пара свободных шестиконтактных разъемов – не будем забывать и о подключении их перед началом работы. Итак, платы на своих местах, подключены кабели питания и установлен синхронизационный мостик. Можно запускать систему. При загрузке операционная система оповестит о наличии нового оборудования. Далее достаточно поставить программное обеспечение, идущее в комплекте с материнской платой и графическими адаптерами. После того как драйверы установлены, следует перегрузить систему – при следующем входе в Windows мы получим сообщение о том, что система SLI готова к работе, а для дополнительных настроек можно перейти к подменю. Этим приглашением мы и воспользовались. Теперь нам осталось лишь активировать поддержку SLI – для этого ставим галочку напротив соответствующей подписи и нажимаем OK для сохранения конфигурации. Войти в это меню можно через окно установок Display Propreties («Свойства экрана» при нажатии правой клавиши на рабочем столе). Под закладкой Settings («Настройки») можно найти кнопку Advanced («Дополнительно»). Далее из меню в левой части окна выбираем NVIDIA SLI. Отметим также, что ОС выдаст подтверждение включения SLI и перегрузится автоматически. Большинство современных платформ автоматически работают с SLI, однако в некоторых случаях необходимо подтвердить поддержку через меню графических настроек игры.



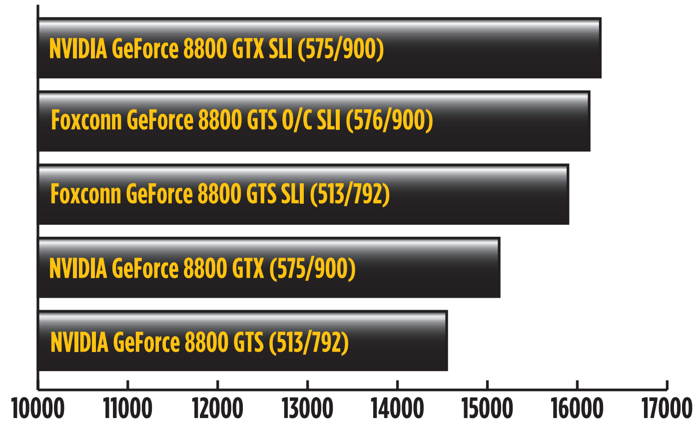
# FOXCONN SLI TEST

## Результаты тестирования

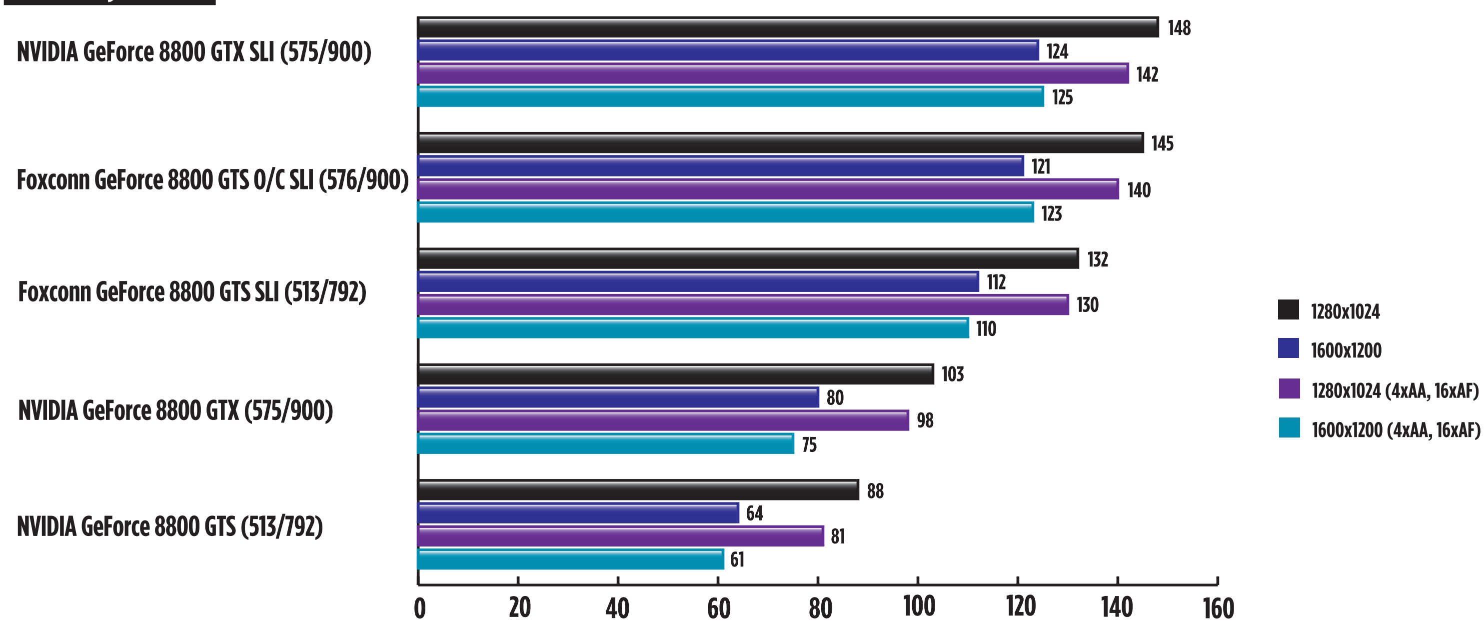
### 3DMARK '06 V.1.1.0, OVERALL, 1280X1024, NO AA, NO AF



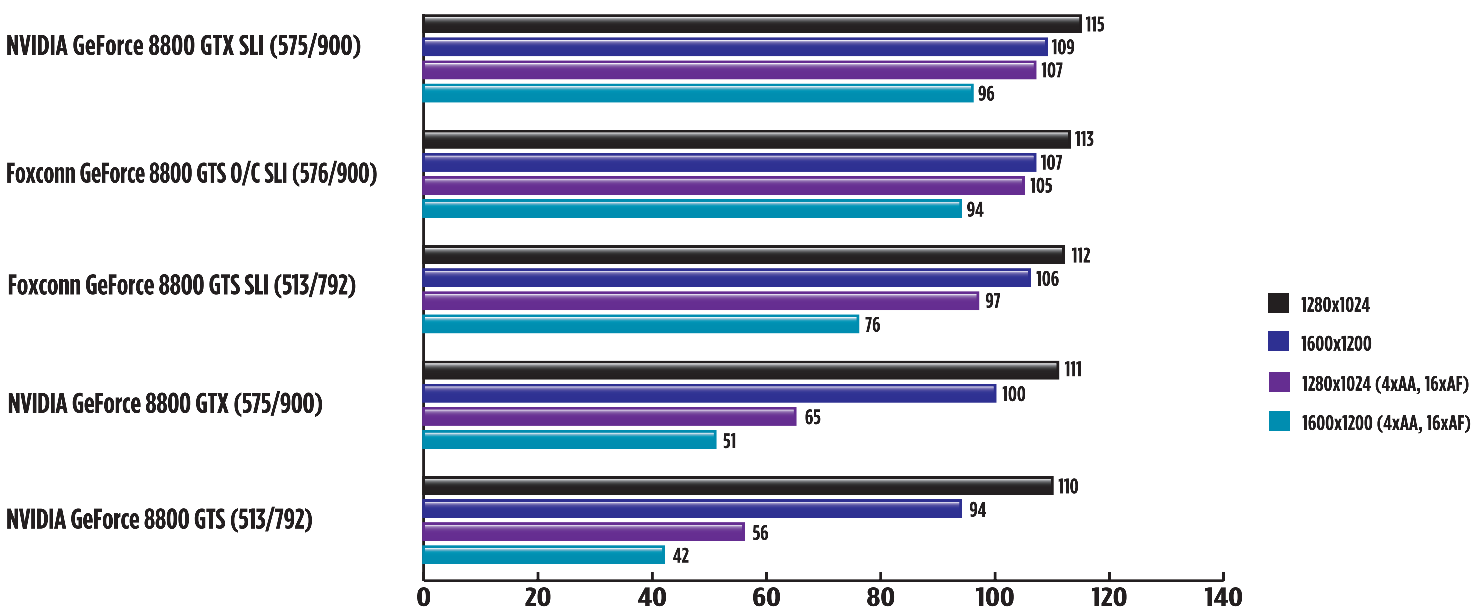

### 3DMARK'05, 1024X768, NO AA, NO AF




### F.E.A.R., V.1.0.8




### QUAKE 4, V.1.2, HOC_BENCH

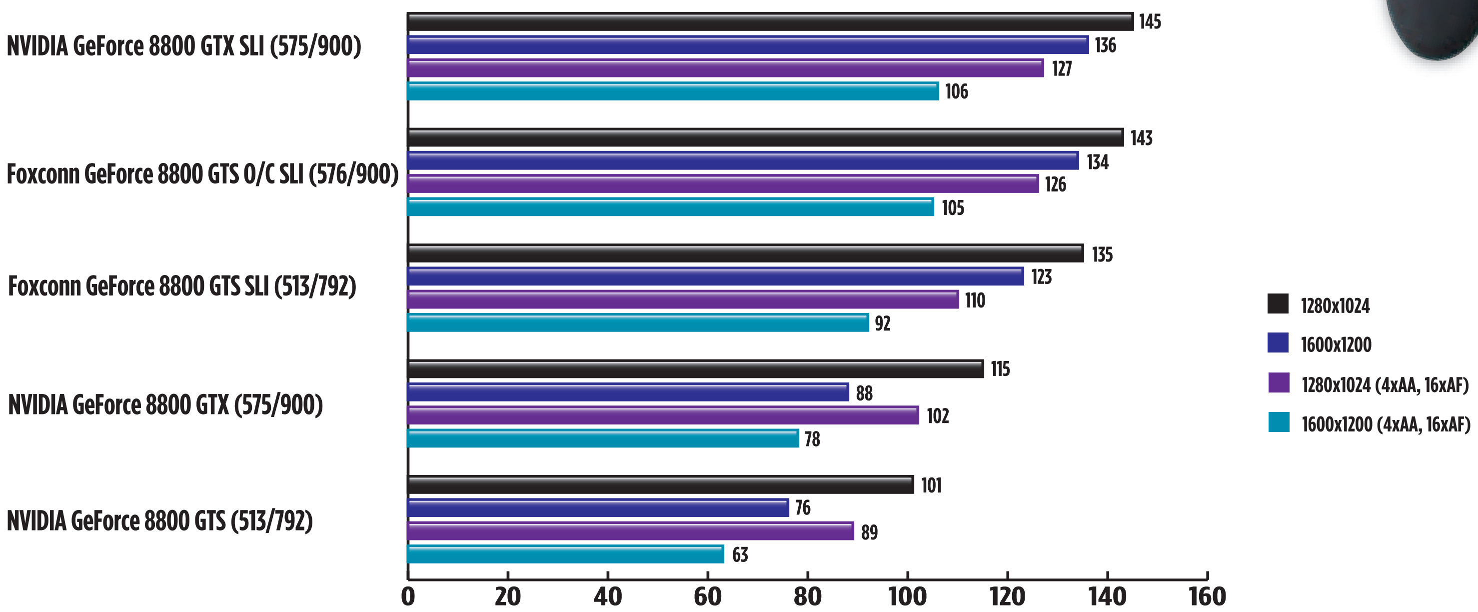




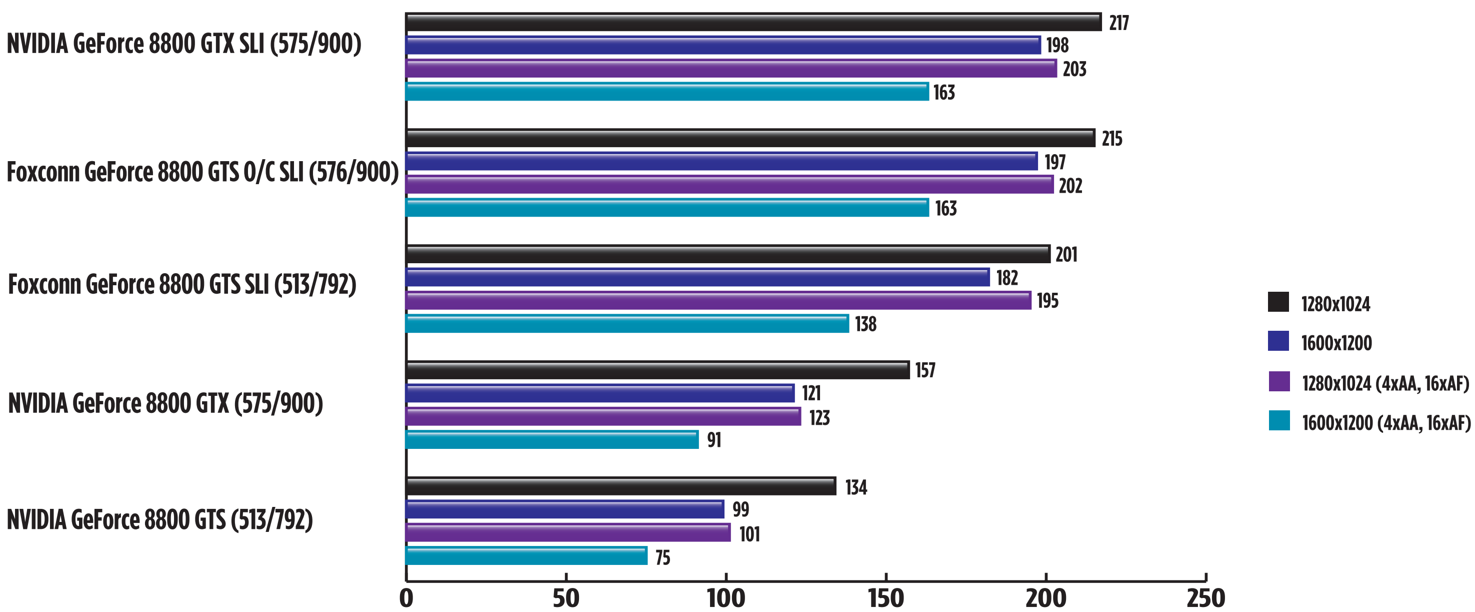
## БОНУСЫ И ПЛЮШКИ!

Каждая плата FOXCONN GeForce 8800 GTS Overclocking Version поставляется с необходимыми сопроводительными материалами. Особенностью комплектации можно считать фирменный геймпад FOXCONN, который придется по вкусу многим любителям компьютерных игр. Это очень удобный и компактный манипулятор, подключаемый к USB.

## COMPANY OF HEROES, V.1.0.3




## CALL OF DUTY 2, HOC_BENCH



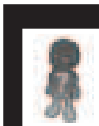

### Методика тестирования

Производительность системы мы проверяли с помощью старых дедовских методов. Для теста использовались бенчмарки 3DMark'05 и 3DMark'06. В качестве игровых платформ для эксперимента были выбраны F.E.A.R., Quake 4, Call of Duty 2 и Company of Heroes. Если на бенчмарках были оставлены настройки по умолчанию (без сглаживания и фильтрации на разрешении 1024x768 для 3DMark'05 и 1280x1024 для 3DMark'06), то в играх производился двухступенчатый разгон. То есть мы тестировали при разрешениях 1280x1024 и 1600x1200 как для случаев с использованием анизотропной фильтрации и сглаживания, так и без оных. Сравнения производились с аналогичной конфигурацией – у представленных карт были понижены частоты до эталонного уровня.

### Делаем выводы

Сама по себе настройка и подключение SLI-режима – дело нескольких минут. За то время, что NVIDIA представляет на рынке указанную технологию, были убраны практически все недостатки, связанные с программной установкой. Производительность, конечно, выше всяких похвал. Такая система прослужит еще очень долго своему счастливому обладателю, и проблема возникающих тормозов при максимальных настройках будет исключена на протяжении многих месяцев. Поспособствовала результатам и превосходная системная плата. В качестве же бонуса мы получили два добротных контроллера из комплектации видеокарт FOXCONN.

# CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE! SURROUND 5.1 EXTERNAL



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

## ЗВУК ИЗВНЕ

**ВНЕШНИЕ АУДИОКАРТЫ ПОЛЬЗУЮТСЯ СПРОСОМ ТОЛЬКО СРЕДИ УЗКОГО КОНТИНГЕНТА КОМПЬЮТЕРНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ЭТО ИЛИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ МУЗЫКАНТЫ, КОТОРЫЕ ПРИВЫКЛИ РАБОТАТЬ СО ЗВУКОМ ВНЕ СТУДИИ ИЛИ ДОМА, ИЛИ ТЕ, КОГО ПО ТЕМ ИЛИ ИНЫМ ПРИЧИНАМ НЕ УСТРАИВАЕТ КАЧЕСТВО ВСТРОЕННОГО КОДЕКА. КОНЕЧНО, ЗДЕСЬ МОЖНО ВОЗРАЗИТЬ, СКАЗАВ, ЧТО ВНЕШНЯЯ КАРТА НИЧУТЬ НЕ ЛУЧШЕ КАКОГО-ЛИБО ИНТЕГРИРОВАННОГО УСТРОЙСТВА. НО ЭТОТ И МНОГИЕ ДРУГИЕ ПРЕДРАССУДКИ МЫ ОПРОВЕРГНЕМ, РАССМОТРЕВ АДАПТЕР CREATIVE SOUNDBLASTER LIVE! SURROUND 5.1 EXTERNAL.**

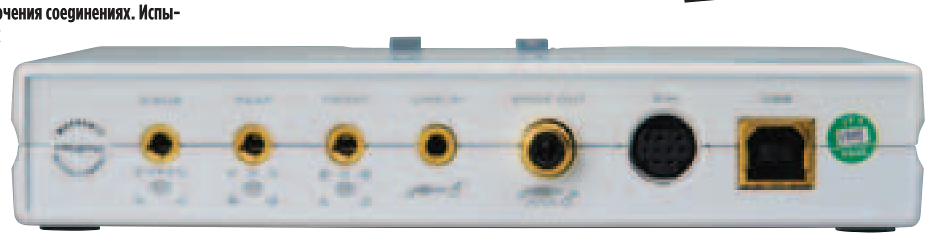
Внешние профессиональные аудиокарты стоят очень дорого (порядка нескольких сотен долларов, в зависимости от модели), поэтому уделять им внимание мы не будем. Модель звуковой платы, о которой пойдет речь, принадлежит к другой категории – для простых смертных. Данная карточка работает с помощью интерфейса USB. К нему она подключается, от него она и питается. Такая плата способна обеспечить полноценный стереофонический звук категории 24 бита с частотой дискретизации 96 кГц. Также предоставляется возможность получить шестиканальное аудио при дискретизации вплоть до 48 кГц. В дополнение необходимо отметить, что игроки оценят поддержку эффектов EAX и EAX Advanced HD.

Устройство поставляется в красочной упаковке с описанием всех достоинств на тыльной стороне коробки. Внутри, помимо самой платы, нашелся шнур для подключения, три кабеля «джек на два тюльпана» (для подключения к многоканальной акустике), а также оптический шнур, мануал и диск с программным обеспечением. Внешне Creative SoundBlaster Live! Surround 5.1 External не выглядит как карта в прямом смысле слова. Фактически вся радиотехническая начинка скрыта от глаз пользователя в корпусе цвета сливочного мороженого. На лицевую панель вынесены два основных манипулятора – регулятор громкости микрофона и колесико для настройки уровня громкости на вывод. С помощью последнего можно работать только с акустикой, подключенной к карте через шестиконтактный DIN-кабель. Список совместимой акустики размещен на сайте производителя. В других случаях громкость подстраивается на самих колонках или программно. На передней панели, помимо входов под джек (микрофон и наушники), предусмотрены кнопка включения опции CMSS, полезной при записи, оптический выход, а также приемник IrDa-сигнала. Эстеты могут купить в дополнение пульт дистанционного управления. Коммутационные разъемы собраны на задней панели. Здесь можно найти, помимо традиционных Front, Rear и Sub, порт SPDIF-Out, DIN-аудиовыход, а также порт для подключения к USB. Карточка снабжена резиновыми подкладками для пущей устойчивости. Аудиофилов можно порадовать золочеными контактами на всех без исключения соединениях. Испытывали карточку мы с помощью ноутбука IBM ThinkPad T41, на который установлен кодек SoundMax Integrated Digital Audio класса AC'97. В качестве акустики для прослушивания были выбраны недорогие JetBalance JB-631 формата 5.1. Оценивалось качество звучания субъективно, благо программное обеспечение для тестирования звукового оборудования не даст полноценной картины качества звучания даже при соответствующем сравнении с аналогичными устройствами. Мы использовали несколько разноплановых композиций – от тяжелого рока и электроники (глубокий бас) до классической струнной музыки (выделяющиеся высокие тона). Для сравнения мы взяли также Creative Sound Blaster Audigy 4. Стоит сказать, что внутренней плате серии Audigy рассматриваемый адаптер проиграл с заметным отрывом. В первую очередь расстроил бас, а вот средний и высокий диапазон частот выглядит весьма убедительно. Тем не менее со встроенным аудио Creative SoundBlaster Live! Surround 5.1 External сравнивать даже и не стоит, поскольку внешняя карта звучит куда лучше по всем параметрам.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|---|---|
| **Тип устройства** | Внешняя аудиокарта |
| **Воспроизведение** | 24-битное цифро-аналоговое преобразование с разрешением 16 или 24 бита и частотой дискретизации до 48 кГц в режиме 5.1 и до 96 кГц в режиме стерео |
| **Запись** | 24-битное аналого-цифровое преобразование с разрешением 16 или 24 бита и частотой дискретизации до 96 кГц |
| **Аудио-выходы** | фронтальные левый/правый, тыловые левый/правый, центральный/сабвуфер |
| **Прочие соединения** | линейный вход, разъём для микрофона, цифровой оптический и коаксиальный |
| **Характеристики SPDIF** | 24-бит/96 кГц |
| **Питание** | Через шину USB |
| **Поддерживаемые ОС** | Microsoft Windows 2000, Microsoft Wndows XP |

**$65**





### Вердикт

**В первую очередь такая плата подойдет для воспроизведения музыки, игрового звука и кино, поскольку аппаратная часть была несколько урезана по сравнению с внутренними аналогами аудиокарт от Creative. Как показала практика, Creative SoundBlaster Live! Surround 5.1 External несомненно лучше интегрированных решений. Это заметно даже при прослушивании обычных музыкальных композиций. Такую карточку уж точно оценят владельцы ноутбуков, для которых важны не только звуковые характеристики, но и мобильность.**

# PRESTIGIO USB HUB & MOUSE PAD

**ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ГЕЙМЕРА КРИТИЧНЫМ ЯВЛЯЕТСЯ КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ. ИМЕННО ПОЭТОМУ МНОГИЕ ИГРОКИ ТАСКАЮТ С СОБОЙ НА КАЖДЫЙ ЧЕМПИОНАТ СОБСТВЕННЫЕ МЫШКИ И НАУШНИКИ. ПРИВЫЧКА ДЕЛАЕТ СВОЕ ДЕЛО – СТОЛЬ ЖЕ НЕОБХОДИМЫМ МОЖЕТ СТАТЬ И УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОВРИК ОТ КОМПАНИИ PRESTIGIO.**

## Чем интересен?

Столь странное название не случайно. Компания Prestigio давно радует пользователей исключительными и нестандартными устройствами. И здесь инженеры решили не отходить от канонов и сделали из обычного коврика многофункциональное устройство. Теперь к коврику можно подключить любое USB-устройство, в том числе мышку или флеш-диск.

**$26**

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|---|---|
| Тип устройства | Коврик для мыши/USB-хаб |
| Высота | 20 мм |
| Длина | 300 мм |
| Ширина | 310 мм |
| Номинальный вес | 0.33 кг |
| Количество свободных USB-портов | 4 шт. |
| Интерфейс | USB 2.0 |

Рассматриваемый коврик может предложить не только многофункциональность, но и некоторые элементы эстетики. Дело в том, что Prestigio USB Hub & Mouse Pad оснащен диодной подсветкой, которая встроена в окантовку. Голубая подсветка не только радует взгляд, но и показывает границы коврика в темноте.

Очень важно, чтобы поверхность коврика была достаточно гладкой для скольжения мышки. В данном случае специальный состав, нанесенный на рабочую сторону, позволяет манипулятору реагировать на малейшее движение руки. При этом кататься как по льду мышка не будет – все сделано с учетом мельчайших деталей.




Главной особенностью этого коврика является возможность совместить приятное с полезным. Четыре свободных USB-порта предоставлены в полное распоряжение пользователя. Не нужно лезть под стол, чтобы подключить флешку или какое-либо другое устройство. Можно даже оперативно менять манипуляторы в зависимости от стиля игры!

Сам коврик подключается к компьютеру проводом через тот же интерфейс USB. Интересно также, что установки драйверов или какого-либо другого программного обеспечения не требуется вовсе. Достаточно просто подключить коврик, и уже через несколько секунд USB-концентратор готов к полноценной работе.

## Вердикт

Такой коврик может быть полезен не только во время игры – многие деловые люди также наверняка оценят столь интересное устройство. Радует и весьма скромная цена. Стоит отметить, что в данном случае обошлось без видимых недостатков, однако высота коврика некоторых может и смутить.

## Важное замечание

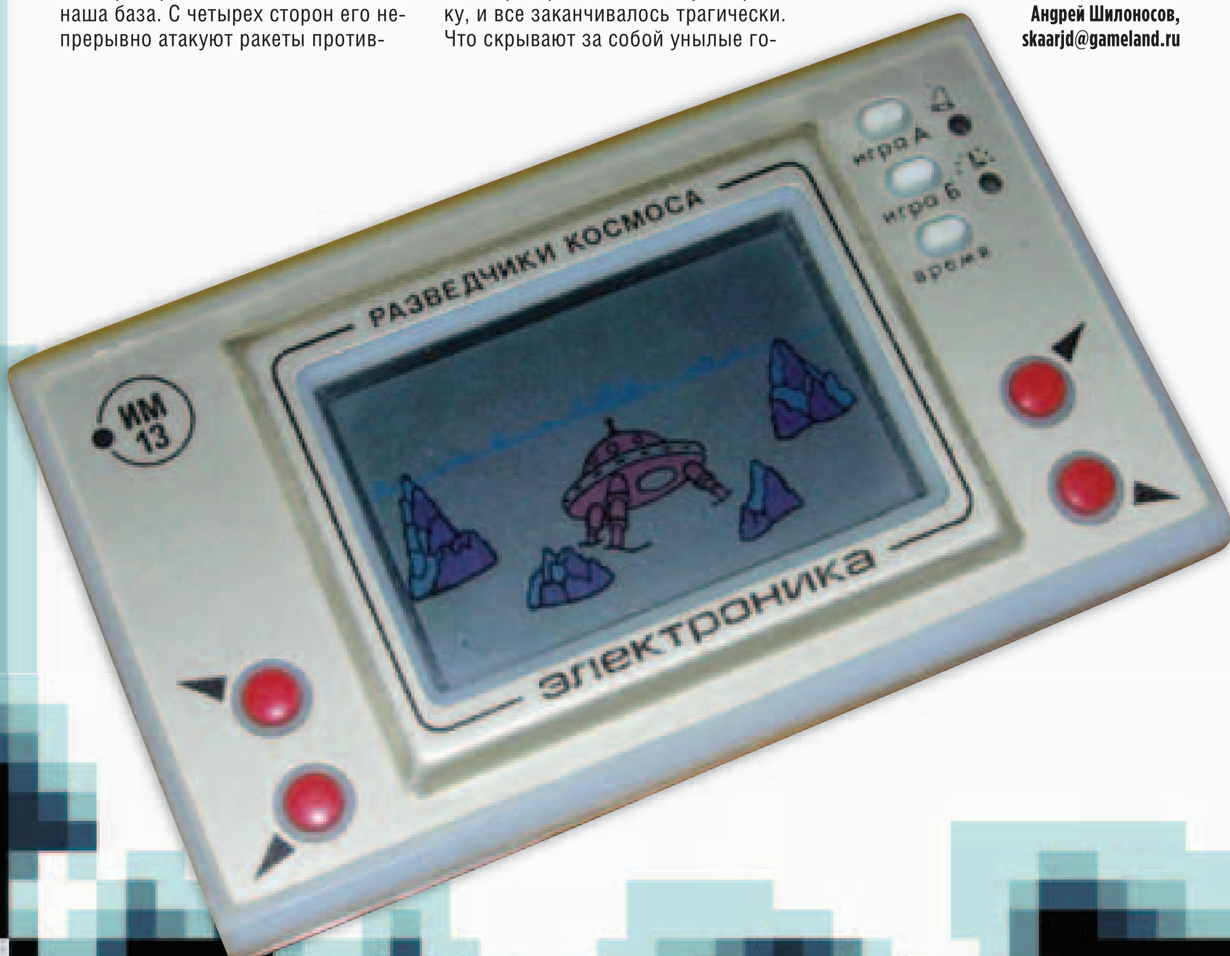
Коврик – это, конечно, дело вкуса. Одним нравятся более шероховатые, другим – гладкие как лед. Главное определиться со своими предпочтениями сразу, ведь после покупки уже трудно будет объяснить продавцу, по какой именно причине коврик вам не понравился. Важно также, чтобы он не был слишком легким и крепко держался на своем месте.

# Артефакт номера «Разведчики космоса»

**На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.**

Не секрет, что старые добрые советские электронные игрушки типа «Ну, погоди!» делались по образу и подобию портативных систем от Nintendo, именуемых Game & Watch. В то время, когда все окружающие игрались в мультяшного волка, мне достались «Разведчики космоса». «Разведчики» оказались убойным научно-фантастическим технотриллером. На поверхности незнакомой и очевидно враждебной планеты был припаркован звездолет. Это – наша база. С четырех сторон его непрерывно атакуют ракеты противника. Задача: вовремя выставлять защитное поле, которому попадание такой ракеты – как стенке горох. Выставить поле позволено лишь в одном направлении (я так понимаю, это из-за экономии жизненно важных энергосистем нашей базы). Вот и приходится героическим пилотам постоянно переключать энергощит с одной стороны на другую да молиться о спасении. Разумеется, рано или поздно ракетам удавалось протаранить летающую тарелку, и все заканчивалось трагически. Что скрывают за собой унылые горы, до которых героическим пилотам не суждено добраться? Кто они, эти пилоты? (Ведь люди на тарелках не летают; на тарелках летают инопланетяне). Что за неведомый враг атакует неизвестных героев? «Разведчики» будоражили воображение... А еще там были два уровня сложности, часы и писклявый будильник.

**Владелец:
Андрей Шилоносов,
skaarjd@gameland.ru**




## Flashback



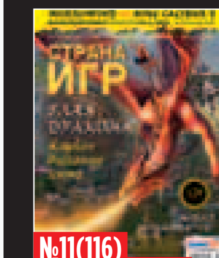
№11(212)
**Год назад**
Тема номера: Crysis

Первый анонс новаторского шутера от Crytek. Релиза Crysis ждем и по сей день.



№11(164)
**Три года назад**
Тема номера: «Магия крови»

Наш ответ Diablo от воронежского разработчика SkyFallen Entertainment.



№11(116)
**Пять лет назад**
Тема номера: «Глаз дракона»

Шанс взглянуть на фэнтези-мир глазами последней крылатой ящерицы.



№11(68)
**Семь лет назад**
Тема номера: «Казаки»

Рождение популярного украинского стратегического сериала.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

# Ретроконкурс 13

## ДРЕВНИЕ РИСОВАННЫЕ КВЕСТЫ

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен старым компьютерным квестам, а разыгрываем мы фигурку очаровательной 117-летней эльфийки Элвин из Shining Tears. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №13», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.





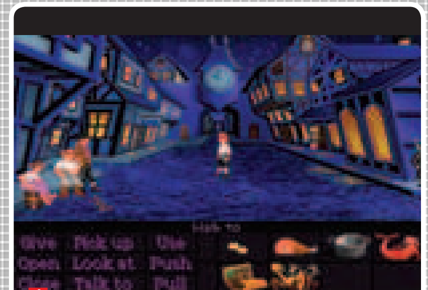
1



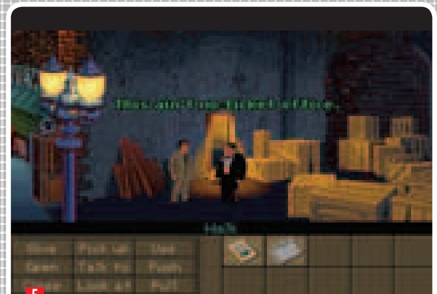

2



3



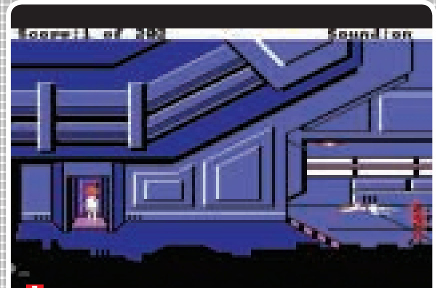

4



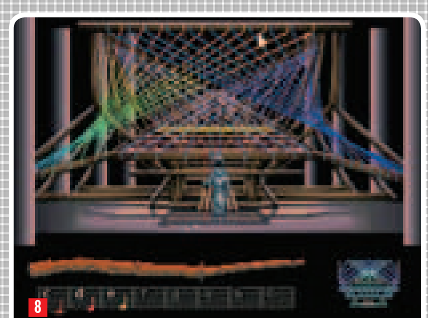

5



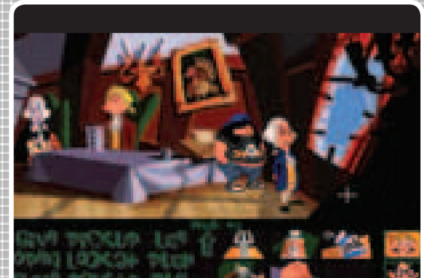

6



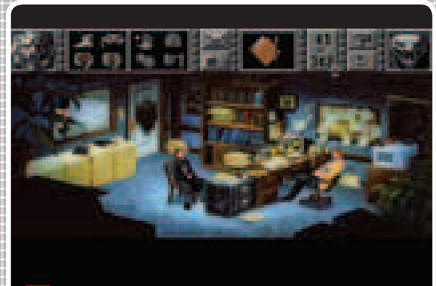
7



8



9



10

## Подведем итоги!

**Раздаем призы восьмого ретроконкурса. Фигурку Аше (Эш) из Final Fantasy XII получает Вадим Миронов из Петрозаводска, а фигурка Габранта достается Александру Голованову из Санкт-Петербурга. Поздравляем!**

# Anachronox

ЖАНР: ROLE-PLAYING. CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: ION STORM

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 2001

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Глядя на Anachronox, всегда задумываюсь, почему на Западе не делают JRPG (по определению. – *Прим. ред.*). Ведь могут. И доказательство тому – Anachronox. Завораживающие ролики, детально проработанные персонажи (все как на подбор с разбитыми судьбами), по-консольному поставленные бои со зрелищными суперударами, многочисленные мини-игры, линейное следование основной сюжетной нити с предоставлением полной свободы исследования игрового мира накануне финального боя – все это живо напоминает о Final Fantasy. Тем более странно, что вышел Anachronox на персональных компьютерах, не обзавелся второй частью и не стал основателем парадоксального поджанра «консольных ролевых игр для PC». Удивительно: игра пристойно выглядит и сегодня, во многом благодаря дизайну, хотя в год ее выхода движок от Quake 2 уже считался устаревшим. Anachronox изобилует многочисленными деталями, настолько удачно подогнанными друг к другу, что невольно забываешь о возрасте произведения. Конечно, глядя на некоторые уголки этого мира да на многих кособоких NPC, ничего не остается, кроме как грустно вздохнуть и уныло развести руками, но к тому моменту игрок уже успевает проникнуться духом Anachronox и полюбить его таким, каков он есть. Хотя бы за отлично поставленные видеоролики с сумасшедшими полетами камеры.

И если графика неумолимо стареет, то к истории Анахронокса никаких упреков нет. Начинается она в механическом городе с улицами, перемещающимися относительно друг друга, и с неправильной гравитацией, позволяющей жителям ходить по стенам и даже вниз головой. Главный герой – Сильвестр «Слай» Бутс, частный детектив без гроша в кармане. Он по уши в долгах и не в ладу с местной организованной преступностью. Поиски работы приведут героя к старику по имени Грампос, который согласится нанять Бутса в качестве телохранителя и потащит его выполнять глобальный квест, связанный с поисками таинственных древних артефактов. Естественно, это только начало, и закончится все спасением мира, но сколько всего ожидает игрока между введением и финалом! Anachronox пропитан черным юмором и непередаваемой иронией – начиная от основных персонажей, поневоле путешествующих с Бутсом (среди претендентов на свободные места в команде есть спившийся бывший супергерой и уменьшенная до размеров глобуса планета), и заканчивая любой передрягой и любым местом действия. Удовольствие доставляет само исследование каждого уголка и разговоры со всеми NPC подряд. У подробного изучения игрового мира есть еще одна цель. Помимо боевых умений, каждый персонаж в команде обладает уникальным «мирным» навыком, применение которого открывает в определенных местах различные секреты. Например, Бутс вскрывает замки, старик Грампос способен выведать информацию у самых несговорчивых собеседников, а робот PAL-18 знает, как обращаться с электроникой. Со временем такие навыки можно совершенствовать, а их использование пригодится в мини-играх.

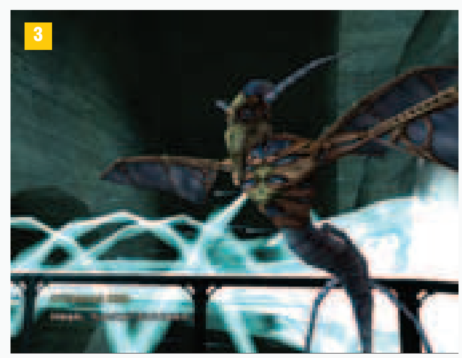
На раскрытие всех тайн фантастического мира Anachronox потребуются многие десятки часов, но потом игра закончится на самом интересном месте, оставив намек на продолжение, которого нет до сих пор…




1 Главный герой, Сильвестр Бутс. Только что его побили и выбросили из окна.



2 Фатима, цифровая копия бывшей секретарши Бутса (ныне покойной).



3 Это существо предлагает нам обмениваться информацией.



4 Тот самый предприимчивый дедушка – наниматель Слая.

# Mega Man X6

ЖАНР:
ACTION.SHOOTER.2D.
SIDE-SCROLLING.SCI-FI

ПЛАТФОРМА:
PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
CAPCOM PRODUCTION
STUDIO 3

ИЗДАТЕЛЬ:
CAPCOM

ГОД ВЫХОДА: 2001



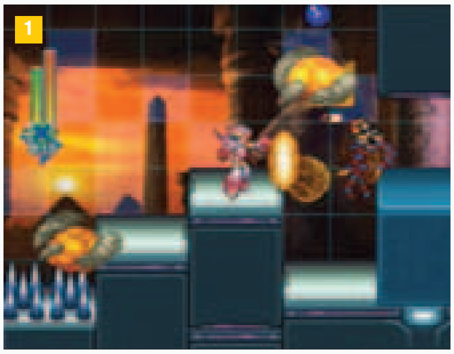
Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Жадная компания Capcom, питающая крайне нездоровую любовь к продолжениям и «улучшенным-версиям-с-дополнениями», особенно нещадно эксплуатирует Мегамена. За двадцать лет существования синий борец с реплоидами поучаствовал в десятках игр, портов, римейков и прочих переизданий, покорил все возможные платформы и форматы, стал героем аниме и манги, засветился в качестве «приглашенной звезды» в других проектах. Значительная часть приключений грозы мавериков честно заслуживает места на помойке (особенно это касается копеечных поделок для портативных консолей), однако данное обстоятельство почти не подмочило репутацию сериала – ведь есть первозданный Mega Man и, что важнее, Mega Man X, последняя достойная часть которого стала одной из «прощальных» игр PS one.

В Mega Man X5 было три возможных варианта развязки, и открывающая «картонная» заставка шестого эпизода определила каноническую. Согласно авторскому замыслу, Икс расправляется с Сигмой, Зиро героически погибает, оставляя другу и напарнику свой верный фотонный меч, а реплоид Динамо благополучно утыкает космическую колонию «Евразия» в и без того несчастную Землю, превращая ее в совсем жалкое местечко.

Чтобы хоть как-то восполнить утрату, Икс научился орудовать шашкой Зиро, став куда большей угрозой для врага. Правда, неприятель отставать не собирается – когда речь заходит о MMX6, трудно не упомянуть, что сериал в очередной раз стал сложнее. Это выражается не столько в схватках с традиционно свирепыми боссами, сколько в структуре этапов, которая в MMX6 (сюрприз!) генерируется случайно благодаря системе Nightmare. Вы не раз покусаете локти, погрызете ногти и обзаведетесь другими вредными привычками, штурмуя земные развалины в поисках частей брони. Даже при богатой кастомизации бойца, даже при том, что (внимание, раскрываем одну из главных интриг!) Зиро жив и как никогда готов надирать цельнометаллические задницы, у вас не получится расслабиться, прорываясь через стаи обезумевших реплоидов. Все это прекрасно – жаль лишь, что многие препятствия скорее раздражают, а не побуждают шевелить извилинами.

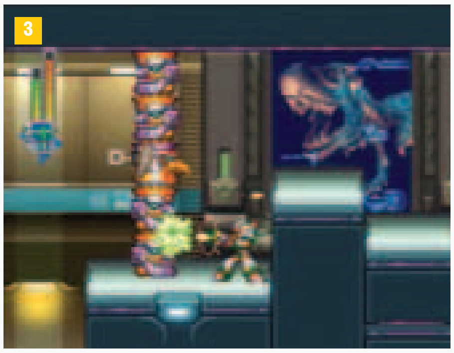
Пару лет спустя Capcom наконец-то попыталась продолжить сериал, выпустив Mega Man X7 на PlayStation 2. Это был провал, способный поразить даже слепого и глухого фаната: деградировавшая механика геймплея, жуткая полигональная графика, 3D-вкрапления, доводящие уровнем исполнения до тошноты; высосанный из пальца сюжет, убогие новые персонажи – словом, лучше бы вместо дисков с игрой по коробкам разложили пустые болванки. В Mega Man X8 авторы не повторили большинства ошибок предыдущего опыта, но и довести новую работу до ума им не удалось: вся MMX8 не стоила и двух этапов MMX4-6. После столь неудачных «MMX нового поколения», горькие воспоминания о которых не стереть даже блистательным сборником Mega Man X Collection (содержит, помимо прочих чудесных сокровищ, и описываемую Mega Man X6) для PS2 и GameCube, даже страшно гадать, что может выйти из девятой игры, если Capcom все же решит ее сделать.



1 Альтернативная броня позволяет Иксу совершать рывок во время прыжка.



2 В искусстве обращения с мечом Икс значительно уступает Зиро, но удар как дополнение к бластеру бывает очень кстати.



3 Наглядный пример завышенной сложности: колонна стреляющих рож, для преодоления которой вынь да положь килограмм нервов. Прямо скажем, авторы MMX способны на большее.



# Shannara

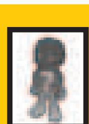
ЖАНР: ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: LEGEND ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ: VIRGIN

ГОД ВЫХОДА: 1995



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

В девяностые основой для хорошей игры могло стать не только кино. Shannara – пример настоящей «мультимедиа-книги» и достойное пополнение фэнтези-сериала, созданного писателем Терри Бруксом, игра, которую можно смело ставить на полку рядом с книгами цикла «Шаннара».
Черты классического квеста (сбор предметов, общение с персонажами да решение задачек) перемежаются путешествиями по карте и схватками с многочисленными чудовищами, что отчасти напоминает ролевую игру (обмануться помогут и герои, которые придут на выручку в строго обозначенных сюжетом точках, и традиционно присущий ролевым играм фэнтезийный мир с эльфами, гномами да троллями). Но прочь заблуждения. Прежде всего, Shannara – интерактивная книга с картинками, предназначенная не столько любителям квестов, сколько поклонникам творчества Брукса: здесь много диалогов с NPC и художественных описаний, но не самые сложные загадки. В пошаговых схватках присутствует слабый намек на тактику, но никакой награды за сражение мы не получаем. Чайной ложкой дегтя может стать интерфейс. Еще повезет, если сначала нужно выбрать интересующий нас объект, затем действие из предложенного списка глаголов, а потом цель действия, но такая схема характерна для предметов в инвентаре главного героя. Если же нас интересует объект на экране или необходимая вещь, не дай бог, оказалась в мешке нашего спутника, процесс видоизменяется и затягивается. Впрочем, тут есть своя логика, а игра сама помогает, часто заранее предлагая вероятные действия.





# Batman Returns

ЖАНР: ACTION.BEAT'EM-UP

ПЛАТФОРМА: SNES, NES, PC, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA CD

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI

ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI

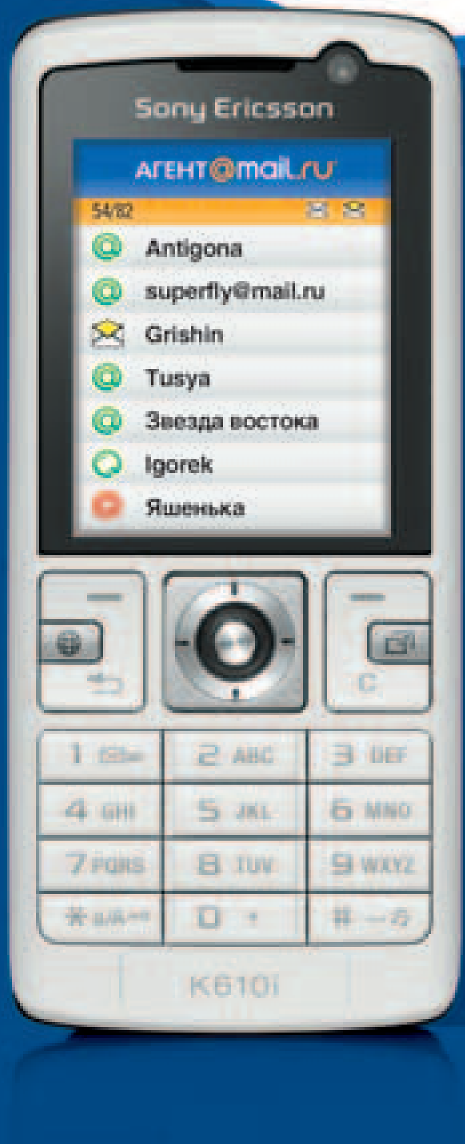
ГОД ВЫХОДА: 1993

Как это часто бывает после выхода нашумевшего фильма, на всех мыслимых платформах появляются игры «по мотивам». Batman Returns не стал исключением. Хороший фильм довольно скоро обзавелся игровыми пересказами разного качества. Для PC сварили пресный бульон из экшна и квеста, для Sega Mega Drive выпустили посредственный платформер, но героем данного текста стал замечательный beat'em-up для Super Nintendo от Konami. Именно на версии для 16-битной консоли Nintendo следует сосредоточиться всем, кто желает вспомнить настоящее возвращение Бэтмена начала 90-х, потому как версия для NES (похожая, но на самом деле совсем иная) не заслуживает нашего внимания. А вот Batman Returns на SNES – славный пример того, как надо делать игры по фильмам. Чего стоит первый же босс, в битве с которым значительное преимущество получаешь, повторив трюк, проделанный Бэтменом в кино! К каждому виду противников-клоунов требовался собственный подход. Радовало в меру интерактивное окружение (после того как Бэтмен схватит врага рукой, пойманного бандита можно ударить о стену или разбить им окно). Яркие впечатления оставили вооруженные ракетами пингвины и поездка на бэтмобиле.
Разумеется, были у Batman Returns и недостатки. Кому-то игра показалась сложной, кому-то не понравилось управление. Кто-то не польстился на графику. Но пусть в рамках жанра игра в чем-то отстает от именитых конкурентов, это по-прежнему отличный подарок всем поклонникам кинополотна от Тима Бёртона.










# Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. ;)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – http://mobile.agent.mail.ru

@mail.ru®

Будь всегда на связи!

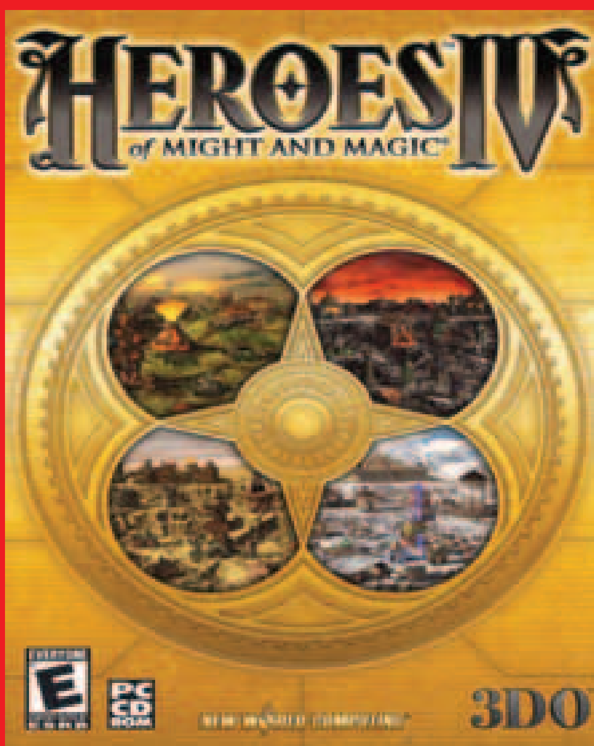
скачай на wap.mail.ru



# Ретрогалерея

## MIGHT AND MAGIC

В качестве бонуса для нашей темы номера по дополнению к пятой части Heroes of Might and Magic мы публикуем подборку скриншотов из предыдущих игр сериала (включая и обычные Might & Magic). Здесь вы можете лично оценить, как эволюционировали орки, варвары и прочие гоблины за годы существования мира Магии и Меча. Наиболее внимательным читателям «СИ» мы предлагаем принять участие в специальном мини-конкурсе. Ваша задача – найти тайное послание, зашифрованное на этих двух страницах журнала. Приз – годовая подписка на «Страну Игр».











1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
UAZ
4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД
УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ
Полностью новый труднопроходимый регион - "УРАЛЬСКИЕ ГОРЫ"
Новые автомобили: УАЗ-3303 "Головастик", УАЗ-31514 "Командирский" и УАЗ-469 "Козел"
Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!
EXTREME
18
www.4x4game.ru
1С
ФИРМА "1С"
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.
Реклама
ASE avalon style entertainment

# Остановите **мгновенье!**

## 18-Й ЭТАП КОНКУРСА

### ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.
Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



**В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ**

**POWERCOLOR X1650 PRO 256MB GOLDEN PIG VERSION**
(256 MB GDDR3, 600/700 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 1 июля 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:
**конкурс «Остановите мгновенье №18»**

### ПОБЕДИТЕЛЬ ПЯТНАДЦАТОГО ЭТАПА

## Заур,

### г. Махачкала

**ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO**



Давно хочу поделиться с вами своими достижениями в игре Titan Quest (с дополнением Immortal Throne). Чтобы попасть в секретное подземелье, нужно выбить случайным образом из заключительного босса артефакт – маленькую черепашку, которая открывает врата. Там вы найдете крутых монстров с именами разработчиков и получите доступ к огромному сундуку, полному всякой всячины. Например недавно я собрал костюм Санты, который вы видите на скриншоте.

# Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

## Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

## Внимание

**Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:**

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

**Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.** Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
**НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)**

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

**Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:**

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

**ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»**

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

**АДРЕС ДОСТАВКИ:**

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон ( код )
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

**Квитанция**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

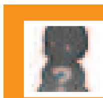
| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «**«СТРАНА ИГР»**» с 2007 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

# Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

## РЕЦЕНЗИИ НА DVD



800 РУБЛЕЙ

### ОТСТУПНИКИ ДВОЙНАЯ РОКИРОВКА

**КОЛЛЕКЦИОННОЕ ТРЕХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ**

**(THE DEPARTED / INFERNAL AFFAIRS, CP)**

**ИНФОРМАЦИЯ:**

- ДИСК: DVD9+DVD9+DVD5 (DIGIPAK)
- ВИДЕО: 2.40:1 (16X9) / 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ / СИНХРОН) И АНГЛИЙСКИЙ, DTS РУССКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ / РУССКИЕ

**ДОП. МАТЕРИАЛЫ:**

- 16-СТРАНИЧНЫЙ БУКЛЕТ

ОТСТУПНИКИ:

- ИСТИННАЯ ИСТОРИЯ УАЙТИ БАЛДЖЕРА, ЮЖНОГО РАЙОНА И «ОТСТУПНИКОВ» (21:07)
- ЗНАКОМСТВО С КРИМИНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРОЙ (24:03)
- 9 УДАЛЕННЫХ СЦЕН СО ВСТУПЛЕНИЕМ МАРТИНА СКОРЦЕЗЕ (19:24)

ДВОЙНАЯ РОКИРОВКА:

- ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (16:01)
- НЕУДАЧНЫЕ ДУБЛИ (9:00)
- АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ФИНАЛ (8:36)

(ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН)

**ФИЛЬМ:** ОТСТУПНИКИ **ОЦЕНКА:**

ДВОЙНАЯ РОКИРОВКА **ОЦЕНКА:**

Сюжет и постановка «Двойной рокировки» просты, но небезыскусны. Противостояние гангстера и капитана полиции, в котором главные роли играют «кроты», работающие под прикрытием. Полицейский, притворяющийся бандитом уже 10 лет, хочет вернуться к нормальной жизни. А «коп от бандитов» делает карьеру и наслаждается своим положением. Сюжет как будто создан Майклом Манном, или, по крайней мере, в Голливуде, где сильно развит жанр полицейского триллера. Но «Двойная рокировка» снята в Гонконге и заслуженно получила признание во всем мире, и звездный римейк – одно из доказательств громкого успеха.

А вот «Отступники», наоборот, перегружены и тяжеловесны. Начнем с того, что римейк длиннее оригинала в полтора раза (почти на час). Частично из-за увеличения количества героев и экранного времени на них. Например, в «Рокировке» у «полицейского крота» всего один босс и он единственный знает подлинную личность главного героя, а в «Отступниках» их два. Если в римейке необходимость в дополнительном герое становится очевидной в измененном финале, то зачем нужен был герой Энтони Андерсона, не вполне ясно. Разве что из политкорректных соображений, а то в фильме нет ни одного афроамериканца. Увеличив количество героев в одном месте, сократили в другом. В гонконгском оригинале было целых три женских персонажа, хотя сцены с их участием можно пересчитать по пальцам. Несомненно, это одно из слабых мест постановки. Создатели римейка понимали это, но сделали еще хуже. Они объединили три судьбы в одной, а актриса либо не справилась, либо роль не была хорошо прописана, и скитания ее героини между двумя любовниками неправдоподобны и бестолковы.

Многие изменения, проделанные Монаханом и Скорцезе, можно понять и объяснить, но все равно «Отступники» уступают предыдущим «гангстерским» работам Мартина Скорсезе. Тем не менее оба фильма стоит посмотреть один за другим, чтоб оценить различия – стилистические и сюжетные.

**ДИСК:** **ОЦЕНКА:**

Хотя в пятой зоне лучшего издания обоих фильмов не найти, в других зонах им повезло еще больше. «Двойную рокировку» нужно искать на родине в Гонконге, но и в Англии выходило издание получше нашего – как по дополнительным материалам, так и по качеству трансфера и звука. У «Отступников», напротив, за исключением полуторачасового документального фильма «Скорсезе о Скорсезе» (доступен только для первой зоны) все бонусы на месте, а новый трансфер и оригинальная дорожка не уступают по качеству зарубежным изданиям. Однако с середины фильма английская дорожка «съезжает», и до конца приходится мириться с небольшой рассинхронизацией звука.





## ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

### С 4 ПО 10 ИЮНЯ:

**ИДЕАЛЬНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ
(PERFECT STRANGER, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)**

«Идеальный незнакомец» довольно странный и унылый триллер. Журналистка Ровена (Халле Берри) устраивается секретаршей под прикрытием к Харрисону Хиллу (Брюс Уиллис), которого она подозревает в убийстве своей подруги. А Хилл любитель секс-чатов, и чтобы подобраться к нему поближе, Ровена с помощью друга-хакера Майлса (Джованни Рибизи) познает премудрости сетевого общения. Широкоэкранный трансфер оригинальной размерности позволит оценить фильм таким, каким его задумывали авторы. А вот отсутствие оригинального звука огорчает – на нашем диске только пятиканальные русская и украинская дублированные дорожки. В допах вас ждут рекламные ролики, репортаж со съемочной площадки и фильм о съемках.

**ПАПРИКА
(PAPRIKA, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)**

Последняя работа Сатоси Кона, режиссера «Токийских крестных» и «Актрисы тысячелетия», выйдет совсем не в «анимешном» издании. Отсутствие оригинального звука в голливудских релизах при переиздании в России стало печальным правилом, однако в случае японской анимации это совсем ни в какие ворота не лезет – японская школа озвучания заслужила любовь миллионов поклонников по всему миру. Но, увы и ах. Никаких дополнительных материалов, только широкоэкранный трансфер с русской дублированной дорожкой и украинскими субтитрами.

**ПРОРОК
(NEXT, CP)**

Крис Джонсон (Николас Кейдж) умеет предсказывать ближайшее будущее, и когда Лос-Анджелесу грозит террористическая атака, агент Келли Феррис (Джулианна Мур) уговаривает Криса помочь ей предотвратить ядерную катастрофу. Ли Тамахори снял средний, но добротный боевик, который поможет скоротать вечерок. «Пророк» выйдет в анаморфном трансфере, с двумя русскими дублированными дорожками (DD 5.1 и DTS) и английской дорожкой (DD 5.1) с русскими субтитрами. Никаких доп. материалов в этом издании не предусматривается.

**С ГЛАЗ ДОЛОЙ – ИЗ ЧАРТА ВОН!
(MUSIC AND LYRICS, UPR/WARNER)**

Веселая и милая комедийная мелодрама о бывшей поп-звезде 80-х с Хью Грантом и Дрю Берримор. Подшучивания создателей фильма над поп-музыкой порадуют людей, пренебрежительно относящихся к этому направлению. Например, группа главного героя называется просто «Поп», а по ходу фильма режиссер вставляет несколько забавных пародийных музыкальных клипов. Издание порадует анаморфным трансфером, русской и английской (с субтитрами) дорожками в DD 5.1 и разделом переведенных доп. материалов: фильм о съемках, удаленные сцены, смешные дубли и клип PoP! «Goes My Heart».

### С 11 ПО 17 ИЮНЯ:

**ЖАТВА
(THE REAPING, UPR/WARNER)**

Стивен Хопкинс («Кошмар на улице Вязов 5», «Хищник 2», «Призрак и Тьма», несколько эпизодов сериала «24») снял хоть и не оригинальный, но очень приличный фильм ужасов на христианские мотивы с Хилари Суонк в главной роли. Но DVD-издание фильма, выходящее 13 июня, к сожалению, будет упрощенным. Анаморфный трансфер оригинальной размерности с русской дублированной дорожкой в DD 5.1 и русскими и украинскими субтитрами. Это очень печально, но ни английской дорожки, ни дополнительных материалов на пятизонном релизе не предвидится.

## РЕЦЕНЗИИ НА DVD




350 РУБЛЕЙ

# КРОВАВЫЙ АЛМАЗ

### (BLOOD DIAMOND, UPR/WARNER)

### ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И УКРАИНСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

### ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ЭДВАРДА ЦВИКА
- ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (1.58)

(БЕЗ ПЕРЕВОДА)



**ФИЛЬМ:** **ОЦЕНКА:**

Эдвард Цвик в первую очередь знаменит работами в жанре экшн-драма. «Слава», «Легенды осени», «Мужество в бою», «Осада», «Последний самурай» – всем этим фильмам присущи трагические главные герои, ясная и четкая идеология и масштабная постановка. Голливуд всегда любил такие картины, так что у актеров есть все шансы получить награду и любовь зрителя. Жанр позволяет создать яркий драматичный образ и, не вдаваясь в «арт-хаус», увлечь массового зрителя. Но есть и обратная сторона медали. Взяв за основу реальную драму, авторы могут перегнуть палку – упростить все до предела, устроить пиротехническое шоу со слезами и, разумеется, все испортить. И «Кровавый алмаз» как раз страдает от этого недуга.

В разгар гражданской войны в Сьерра-Леоне Дэнни Арчер, наемник и контрабандист, объединяется с Соломоном Ванди для поисков большого алмаза. Арчер хочет выбраться из страны, а Соломон – найти свою семью, связь с которой потерял после атаки повстанцев на его деревню. Эти отряды повстанцев частично состоят из несовершеннолетних детей, посаженных на наркотики и запрограммированных на убийство. Они готовы стрелять по любому поводу даже в своих родителей. И существование таких отрядов не выдумка, а дикая реальность. Это происходило когда-то в Западной Африке и наверняка происходит сейчас в других частях мира. Создатели же «Кровавого алмаза» поставили несколько крупных экшн-сцен, больше напоминающих военный боевик, чем драму. Будто герой Леонардо Ди Каприо – Рэмбо 21-го века, а все происходящее – фон для его эффектных геройств. И хотя бои сняты жестко, до кровавого реализма «Спасти рядового Райана» им далеко, что тоже чести фильму не делает.

Эдвард Цвик снял захватывающую, яркую и злободневную экшн-драму, но, как и в случае с «Осадой», потерял чувство меры. «Кровавый алмаз» больше боевик, чем драма и оставляет весьма неприятной осадок.



**ДИСК:** **ОЦЕНКА:**

К сожалению, в отличие от других зон, мы получили однодисковое издание, а большая часть дополнительных материалов осталась на не изданном у нас втором диске. Сохранены лишь аудиокомментарии режиссера и театральный ролик. Аудиокомментарии получились хорошими – Цвик постоянно сообщает что-то любопытное и почти всегда по делу. И если вам интересны подробности создания фильма, то в комментариях вы почерпнете много полезного. Но только при условии, что вы хорошо воспринимаете на слух английский язык, потому что перевод аудиокомментариев Warner делать не привык.





## ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

### С 7 ИЮНЯ:

#### ДОКАЗАТЕЛЬСТВО СМЕРТИ (GRINDHOUSE: DEATH PROOF, WEST)

- ЖАНР: ЭКШН ХОРРОР
- РЕЖИССЕР: КВЕНТИН ТАРАНТИНО
- В РОЛЯХ: КУРТ РАССЕЛ, РОУЗ МАКГОУЭН, РОЗАРИО ДОУСОН, ЗОИ БЕЛЛ, КВЕНТИН ТАРАНТИНО

«Грайндхаус» – это кинотеатр, где в 70-х крутили фильмы класса «Б» на сдвоенных/строенных сеансах по цене билета за один. Сюжеты этих картин – вызывающие, с кучей насилия и эротики. Квентин Тарантино и Роберт Родригес решили отдать должное этому направлению и сняли свой «Грайндхаус». Однако сдвоенными выпустить в прокат оба фильма удалось только в Америке, в Европе их показывают по отдельности. Что, с одной стороны, нелепо, поскольку нарушен художественный замысел, а с другой – практично, ведь обычному зрителю не так-то просто высидеть два полуторачасовых фильма подряд. Если вы киноман и к тому же поклонник Тарантино, пропускать такое зрелище нельзя. А вот менее искушенному в киноэкспериментах зрителю стоит отнестись к возрожденному трешу 70-х осторожно.

#### ЛЕЗВИЯ СЛАВЫ: ЗВЕЗДУНЫ НА ЛЬДУ (BLADES OF GLORY, UPI)

- ЖАНР: СПОРТИВНАЯ КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: ДЖОШ ГОРДОН, УИЛЛ СПЕК
- В РОЛЯХ: УИЛЛ ФАРРЕЛЛ, ДЖОН ХЕДЕР, УИЛЬЯМ ФИЧТНЕР

Два конькобежца в одиночном разряде (Уилл Фаррелл и Джон Хедер), не поделив первое место, устроили на награждении потасовку, за что были пожизненно дисквалифицированы. Но сдаваться они не собираются и, отыскав лазейку в законе, решают заняться парным катанием и стать таким образом первой мужской парой на льду. Ход событий в спортивном фильме, даже комедии, донельзя предсказуем. Поэтому главное в «Лезвиях славы: Звездуны на льду» – это нелепый, но смешной антураж и комики в главных ролях, шутки которых должны перекликаться с вашим чувством юмором.

#### ЛОВИ ВОЛНУ! (SURF'S UP, BVSPR)

- ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- РЕЖИССЕР: КРИС БАК, ЭШ БРЭННОН
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ЗУИ ДЕШАНЕЛЬ, ДЖОН ХЕДЕР, ДЖЕФФ БРИДЖЕС, ДЖЕЙМС ВУДС

Создатели трехмерных мультфильмов не перестают удручать однообразием: муравьи (засветились трижды), рыбы (трижды), компания животных из зоопарка\леса\фермы (сразу и не подсчитаешь), а теперь вот в моду вошли пингвины. Однако множество внешних отличий фильма «Лови волну!» от «Делай ноги» не дают окончательно потерять веру в создателей стандартизированной трехмерной анимации. Во-первых, анимация стилизованная, а не реалистичная. Во-вторых, здешние пингвины занимаются серфингом, а не песнями и танцами. В-третьих, все весело и беззаботно, в отличие от экологической серьезности мультфильма Джорджа Миллера.

### С 14 ИЮНЯ:

#### ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА: ВТОРЖЕНИЕ СЕРЕБРЯНОГО СЕРФЕРА (FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER, ФОКС / ГЕМИНИ)

- ЖАНР: КОМИКС
- РЕЖИССЕР: ТИМ СТОРИ
- В РОЛЯХ: ИОАН ГРАФФАДД, ДЖЕССИКА АЛЬБА, КРИС ЭВАНС, МАЙКЛ ЧИКЛИС

В 2002 Айс Кьюб пригласил клипмейкера Тима Стори режиссировать его «Парикмахерскую». В 2004 Стори снял ужасный римейк «Такси» для Бессонна, а уже в 2005 он экранизировал классический комикс «Фантастическая четверка». На этот раз позабавить зрителя ему удалось сполна, а постановка подкупала отсутствием зауми. В отличие от многих экранизаций комиксов, «Четверка» – это чистое развлечение; никто не собирался мучить зрителя психологическими изворотами и заниматься проповедничеством. Спустя два года мы получаем продолжение от того же Тима Стори с перекрашенной в блондинку Джессикой Альба и остальной командой из первой части.



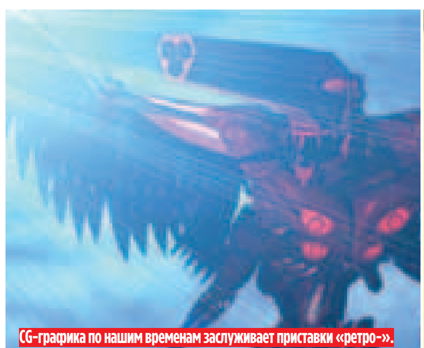
# ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ: ВСЕМОГУЩИЙ

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

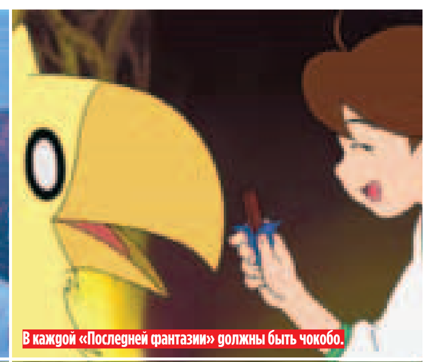
**АНИМЕ:** Последняя фантазия: Всемогущий (Final Fantasy: Unlimited) **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Махиро Маэда, 2001 **СТУДИЯ:** Gonzo **ИЗДАТЕЛЬ:** MC Entertainment **КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ:** 25 **НАШ РЕЙТИНГ:**

Ко многим популярным японским играм прилагается аниме, и заранее никак не узнать, какое из виртуальных приключений превратилось в мультипликационный фильм, а какое – нет. Например, по Metal Gear Solid телесериала нет, по Viewtiful Joe – есть, по Devil May Cry – будет. «Есть ли аниме по такой-то игре? А по такой? А по этакой?» – подобные вопросы постоянно мелькают в читательской корреспонденции. Безусловным лидером по популярности стал файтинг Guilty Gear. Согласно народным поверьям, на его основе был сделан некий фантомный аниме-сериал. Про Final Fantasy спрашивают реже: в конце концов, все знают про «Детей пришествия» и даже полнометражный фильм Spirits Within. Настоящее рисованное телевизионное аниме по Final Fantasy тем временем остается в тени своих собратьев, выполненных в компьютерной графике. Как получилось, что аниме по Final Fantasy, одному из величайших игровых сериалов, прошло незамеченным и даже было сокращено с 52 серий до 25? К этому вопросу мы вернемся позже, а пока – ликвидация безграмотности. Ликбез, то есть.

За двенадцать лет до начала событий, описанных во «Всемогущем», в альтернативной Японии случился катаклизм. И не какое-нибудь занюханное землетрясение, к которым жители островов давно привыкли (и которым обязаны фантастическими сейсмостойкими небоскребами в Токио). Рядом с берегами Японии вдруг возник столб тьмы. Флот сил самообороны, конечно, отправил корабли на расследование. Адмиралы еще не знали, что обрекают моряков на верную гибель: столб оказался воротами между мирами, через которые на Землю проникли два огромных драконоподобных существа. Сражаясь между собой, чудовища играючи расправились с военными кораблями, а затем сожрали друг друга и оставили людей с открытыми ртами и немым вопросом: «Что это было?». Перемещаемся на двенадцать лет вперед, в наши дни. Близнецы Аи (девочка) и Ю (мальчик) Хаякава, дети ученых, исследовавших портал между мирами, отправляются на поиски исчезнувших родителей. На призрачном поезде они попадают в чужой мир, в так называемую Страну Чудес. К ним присоединяются взрослая путешественница Лиза и, чуть позже, молчаливый и суровый странник Кадзе. Вместе они отправляются в долгий путь, дети – чтобы найти родителей, остальные – за компанию.



CG-графика по нашим временам заслуживает приставки «ретро-».



В каждой «Последней фантазии» должны быть чокобо.



Дизайн злодеев оставляет в недоумении. От Final Fantasy ждешь чего-то другого.

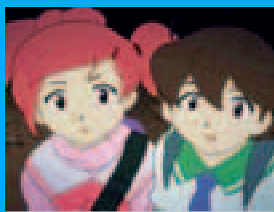


Главные герои – близнецы Ю и Аи.

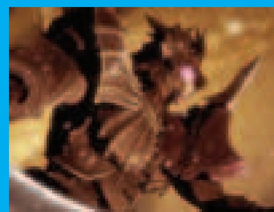


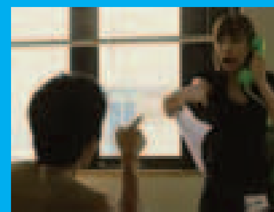
## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Natural Fantasy, смонтированный из сцен аниме «Последняя фантазия: Всемогущий» (Final Fantasy Unlimited) на песню Naturally в исполнении Аюми Хамасаки; опенинг третьего сезона спортивного аниме Major (песня Play the Game, которая в нем звучит, несколько месяцев пребывала в горячей десятке японского национального хит-парада); российский трейлер шестисерийного OVA-аниме «Карас»; официальный музыкальный клип на песню Precious в исполнении Юны Ито.

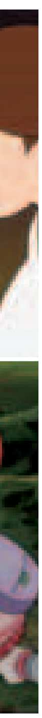












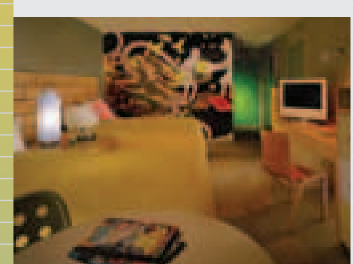


Такой сюжет сразу выделяет «Всемогущего» среди прочих «Последних фантазий» – отнюдь не каждая игра начинается в повседневной Японии, и уж совсем редкая умудряется обойтись без драматической любовной линии для главных героев. Драмы здесь вообще мало, не ждите от «Всемогущего» эпика на уровне Final Fantasy XII. Тем не менее все старые знакомые на месте: есть и механик Сид, и чокобо, и муглы, и кактуары, и даже знаменитая победная музыкальная тема. Чокобо особенно замечательны – благодаря им сериал получил свой копеечный, но страсть какой жизнерадостный и веселый эндинг. Таинственный странник Кадзе носит с собой не менее таинственное ружье («маган»), с помощью которого расправляется с монстрами, призывая всем известных существ-«суммонов»: Шиву, Ифрита, Феникса и других. В сериале частенько используется трехмерная CG-анимация, которая не то чтобы неуместна... по меркам 2001 года она была очень даже ничего. Но сегодня, в век PlayStation 3 и Xbox 360, такая графика смотрится уже не очень.

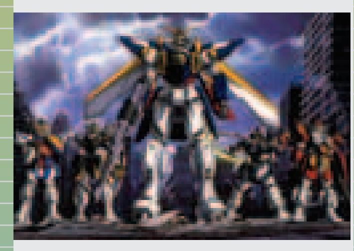
При первом телевизионном показе сериал, видимо, не нашел своего зрителя. Фанаты видеоигр нарекли его детским, а дети предпочли кота Дораэмона. Вместо

## Super ShortNews Turbo EX Edition

В японском квартале Сан-Франциско открывается первый за пределами Японии отель, дизайн которого «создан под впечатлением от аниме, манги и токийской уличной моды». Отель Tomo («Друг») открывается первого июня; в комнатах для гостей отеля будут установлены LCD-экраны с диагональю в 26 дюймов; также в отеле есть несколько «геймерских» комнат, где можно проводить время за игрой на PlayStation 3 или Nintendo Wii. Обычная комната выглядит так:



Если бы не номер Shonen Jump на столике, был бы обычный дизайнерский отель. Даже журнал и тот не настоящий – вместо японского культового еженедельника лежит его американский собрат.



Парк развлечений Fuji-Q HighLand, расположенный у подножия Фудзи, открывает в июле аттракцион Gundam Crisis. Посетители аттракциона собираются в команду особого назначения, попавшую в один из эпизодов самого первого аниме-сериала Mobile Suit Gundam. Но главная особенность аттракциона – модель гандама RX-78-2 в масштабе 1:1. Этот восемнадцатиметровый гандам будет первым изображением шагающей боевой машины в натуральную величину. До сих пор скульпторы замахивались только на части роботов: бюст того же RX-78-2 хранится в музее Bandai, а модель головы F91 была продана частному коллекционеру в США.



# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Последняя фантазия: Всемогущий». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июля.

**ВОПРОС:**
**ОТ КАКИХ СЛОВ ПРОИЗОШЛО ЯПОНСКОЕ НАЗВАНИЕ КАКТУАРОВ?**

1. **«ДЕМОНИЧЕСКИЙ КАКТУС».**
2. **«ПРИТВОРИВШИЙСЯ КАКТУСОМ».**
3. **«БЕГАЮЩИЙ КАКТУС».**

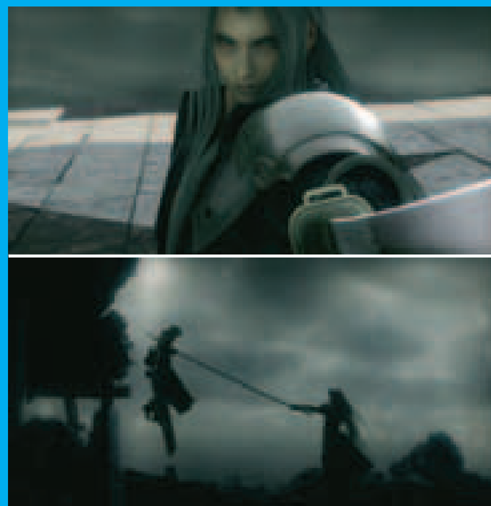



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

**ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!**

DVD с аниме «Ночные воины» получает Егор Сухов из Королева. Кентаро Миура испугался, что на него в суд подадут авторы фильма «Зловещие мертвецы-3».



**Кстати о фильмах по Final Fantasy. На специальной «вечеринке» Square Enix Party 2007, посвященной продуктам компании, была анонсирована расширенная версия «Детей пришествия», которая выйдет в Японии на Blu-ray под названием Final Fantasy VII: Advent Children Complete. В «полную» версию будут включены новые сцены – например, та, где Сефирот пронзает Клауда мечом и поднимает его тело в воздух (хотя мы-то знаем, Клауду даже это нипочем). Из-за большего разрешения и высокой четкости картинка на дисках Blu-ray будет выглядеть гораздо лучше. Японский релиз состоится в этом году (точная дата пока неизвестна), а об англоязычном издании мы еще ничего не слышали.**

запланированного годового показа «Всемогущий» был сокращен до полугода, то есть до 25 серий. История, хоть и добралась до явного промежуточного финала, так к окончательной развязке и не пришла. В манере, свойственной сегодняшней Square Enix, компания взялась превращать «Всемогущего» в мультимедийную вселенную. Ни одно из упомянутых ниже «расширений» официально не было переведено даже на английский язык, и их список приводится здесь исключительно для общего развития. Final Fantasy: Unlimited Before – радиопостановка о событиях из жизни Кадзе и Кумо до начала аниме-сериала. Final Fantasy: Unlimited After – книга с комиксом на 32 страницы и еще 120-ю страницами сценария сериала. Там близнецы возвращаются в наш обычный мир, а в сюжете возникает новый Большой Злодей по имени Soljashy, противостояние с которым заканчивается в еще одной радиопостановке, в Final Fantasy: Unlimited After 2. Если желание разобраться в происходящем мешает нормальному пищеварению и здоровому сну, узнать о содержании этих и других работ на английском языке можно во всемирной Сети по адресу http://silver-etude.net/final%20fantasy%20unlimited%20translated.htm. Некоторые части истории уже канули в небытие – например, серия рассказов After Spiral, некогда опубликованных на сайте сериала. Конвейер развлечений в обществе потребления не может останавливаться, и даже «Всемогущий» не в силах что-либо изменить. Сегодня, когда название Final Fantasy лепят на любую более-менее приличную игру от Square Enix, аниме-сериал «Последняя фантазия» – этакий пришелец из прошлого, белая ворона, которая не прижилась в стае видеоигр. Этот сериал не для геймеров (для геймеров – прыгающий Клауд в «Детях пришествия»). Но, по крайней мере, «Всемогущий» – это не бездумная калька с видеоигры, чем грешат многие подобные аниме, а самостоятельное произведение в своем, особенном стиле. Это забавная экскурсия в мир «Последней фантазии», которая понравится вам, если вы ходите на горшок в присутствии мамы или хотите знать обо всех существующих произведениях с заветными словами в названии. Согласитесь, картинка на нашем постере чудо как хороша. Да и чокобо в сериале есть. А если уж где-то есть чокобо, значит это – настоящая Final Fantasy.

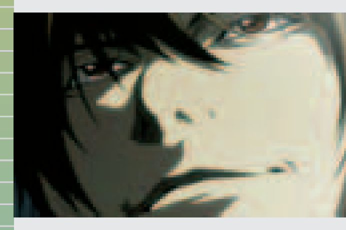




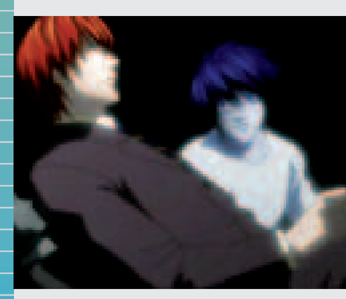
## Super ShortNews Turbo DX Edition

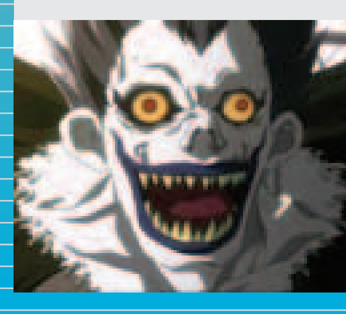
А на японском блог-сервисе Presepe (http://www.presepe.jp) с середины мая ведет свой дневничок... Харука, героиня аниме Idolmaster Xenoglossia. Сериал этот, если вы не в курсе, основан на симуляторе продюсера для Xbox 360 и игровых автоматов, только в аниме девчонки не поют песни, а пилотируют гигантских боевых роботов. Интернетовская «Харука» обновляет записи в дневнике пять раз в неделю и с удовольствием пообщается со зрителями сериала. А поскольку сайт Presepe предназначен в первую очередь для настоящих отаку, от безумных японцев подобных акций стоит ожидать и в будущем.





В Пекине местные власти запретили приносить в школу любую продукцию, имеющую отношение к ужасам и мистике. Под раздачу попала и широко известная манга Death Note, которую в Китае пытаются запретить уже года два. Те несколько случаев, когда школьники создавали свои «тетради смерти» и записывали туда имена врагов, к счастью, обошлись без жертв. Но на всякий случай и в целях профилактики «Записник смерти» все-таки запретили, во имя сохранения «физического и психического здоровья обучающихся». То есть, от греха подальше.





# Мини-обзоры

## ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ: ВСЕМОГУЩИЙ. ПЕРВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАХИРО МАЭДА, 2001 · РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:




В нашей стране Final Fantasy: Unlimited выпускает компания MC Entertainment, старейший российский аниме-издатель. На первом диске записано пять эпизодов; таким образом, весь сериал будет издан на пяти DVD. Оформление релиза оставляет желать лучшего, особенно если учесть, какой богатый материал можно было собрать об играх сериала Final Fantasy. В разделе «Дополнительно» всего лишь два видеоролика и подборка трейлеров будущих релизов компании. Печатное оформление также не очень – ни буклета о создании сериала, ни каких-либо других материалов вместе с диском не поставляется. На DVD две звуковые дорожки – японская и русская, обе в формате Dolby Digital 5.1. Пожаловаться на качество картинки сложно – видео очень четкое и чистое, а вот над сопровождением релиза издателя явно мог бы поработать получше.



## THE MELANCHOLY OF HARUHI SUZUMIYA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАЦУЯ ИСИХАРА, 2006 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Самый знаменитый школьный сериал прошлого года дослужился до североамериканского релиза. The Melancholy of Haruhi Suzumiya – история взбалмошной и бестолковой Харухи Судзумии, которая просто не в состоянии усидеть на одном месте. В школе она открывает новый клуб по интересам с особой целью: найти в серой действительности что-нибудь необычное – пришельцев, путешественников во времени или хотя бы ясновидящих. Главное достоинство сериала – сногсшибательная анимация и прорисовка. Финальный танец запал в душу каждому зрителю, и не случайно воронежские косплееры не могли не станцевать его на сцене во время фестиваля. Сериал в самом деле получился ярким, и гиперактивная Харухи надолго станет символом для увлеченных отаку. Прочие подробности – в 219-м номере «СИ».



## TOKI O KAKERU SHOUJO

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАМОРУ ХОСОДА, 2006 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:

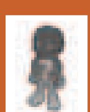



Вы можете быть депутатом или сварщиком, академиком или курьером – но посмотреть Toki o Kakeru Shoujo должен каждый, в ком осталась хоть капля живых человеческих чувств. Пока большинство создателей аниме стараются забить зрителю мозги выдуманными мирами, Мамору Хосода снял простой и добрый полнометражный фильм о девочке, которая научилась прыгать через время и менять прошлое на свой незамысловатый вкус. И о том, что из этого вышло. Снято – по высшему разряду, каждый кадр можно рассматривать как пример в учебнике по композиции, анимация первоклассная, герои удивительно обаятельны, а юмор настолько умен и ненавязчив, что многие шутки даже не сразу и замечаешь. Так не снимает ни Миядзаки, ни Осии, ни даже Синкай. Хоть The Melancholy of Haruhi Suzumiya более известна, но именно Toki o Kakeru Shoujo получает титул «лучшего аниме 2006 года». Это то самое редкое аниме, которое делает нашу жизнь чуточку светлее.





# РОБОТ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru


Так сложилось, что каждую статью я начинаю с небольшого культурологического или исторического путешествия к истокам обсуждаемой темы. Не буду нарушать порядок вещей и в этот раз. В преддверии рассказа о «Робокопе» обмолвлюсь о литературных формулах.
Казалось бы, чего общего у каких-то литературных формул и железного мужика со здоровенным пистолетом? А общего-то немало. В далеком 1976 году американский культуролог Джон Кавелти закончил работу над монографией «Приключение, тайна и любовная история: формульные повествования как искусство и популярная культура» (Adventure, mystery and romance: Formula stories as art and popular culture), в которой весьма умело и изящно охарактеризовал основные типы современных литературных формул. Согласно Кавелти, литературная формула – это «комбинация, или синтез, некоторых специфических культурных штампов и более универсальных повествовательных форм или архетипов», то есть, проще говоря, это повествовательная или драматургическая модель, использованная в большом количестве разноформатных произведений (литературных, кинематографических, компьютерных играх и т.п.) Детектив, социальная мелодрама, вестерн, комедия положений, фэнтези – все это примеры устоявшихся формульных типов.
Формульным произведениям, изображающим идеальный мир (лишенный беспорядка, двусмысленности и ограниченности), противопоставляются произведения миметические, представляющие мир в привычном и реалистичном виде. Понятно, что в настоящее время не существует произведений, принадлежащих исключительно к одному из двух полюсов: в большинстве формульных опусов проступают приметы реального мира, в миметических же произведениях очень часто присутствуют черты идеального. Так, например, фэнтезийная серия «Ведьмак» Анджея Сапковского – прекрасный пример врастания миметических признаков (грязь окружающего мира; осмысленные жестокость, цинизм и подлость отдельных героев; натуралистичные комплексы и психологические отклонения отдельных положительных персонажей) в типичную формульную конструкцию. Обратившись к другой форме искусства – компьютерным играм – можно привести пример разбавления миметического произведения формульными элементами. В чудесной игре Europa 1400: The Guild, предоставляющей игроку возможность ощутить все прелести жизни в средневековой Европе, беспорядок окружающего мира ограничен строгим (весьма обширным, но все-таки) набором однотипных действий.
Еще одной отличительной особенностью формульных произведений является развлекательность и склонность к эскапизму (уходу от действительности в мир фантазий и грёз). Собственно, именно за это нередко и достается подобным произведениям от апологетов Высокого Искусства.
Впрочем, вернемся к нашему металлическому барану. На первый взгляд кажется, что фильм «Робокоп» – типичнейший образчик формульного произведения, повествование о кибернетическом супергерое, защищающем слабых и обиженных и наказывающем злобных и коварных. Зритель сравнивает себя с главным персонажем, погружается в пучину вымышленного мира и получает примитивное удовольствие от происходящего на экране действа. Так? А вот и нет!
«Робокоп» Пола Верховена – образчик, наверное, одного из самых талантливых и неординарных произведений, построенных по формуле «супергерой во враждебном мире». Формульный «Робокоп» насквозь пронизан миметическими нитями. Если присмотреться к ним повнимательней, картину смело можно выносить за пределы развлекательного гетто – к элитному и весьма немногочисленному клану «умной» кинофантастики. Стереотипные сцены и характеры – основа любого формульного произведения – представлены у Верховена в совершенно новых красках. Режиссер не побоялся экспериментировать в рамках устоявшейся формулы и добился оглушительного успеха. Его «формульный» робот-полицейский сам сделался архетипом, который то и дело встречается в современном искусстве. Как же так получилось? Благодаря чему формульное произведение с нехитрым на первый взгляд сюжетом стало одним из столпов современной кинофантастики? Будем разбираться.

## Железный дровосек

Пол Верховен, режиссер «Робокопа», родился в Голландии, стране тюльпанов, ветряных мельниц и немыслимых свобод. Там же он и постигал азы ки-





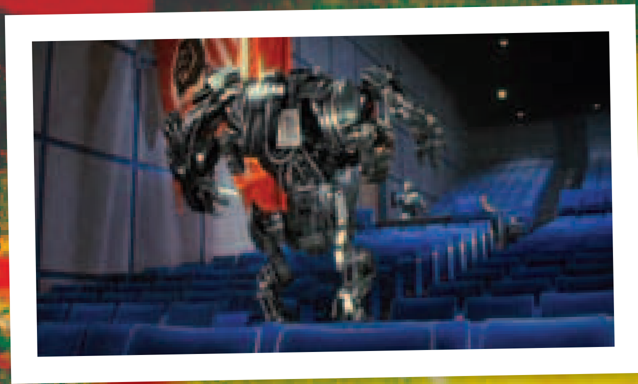




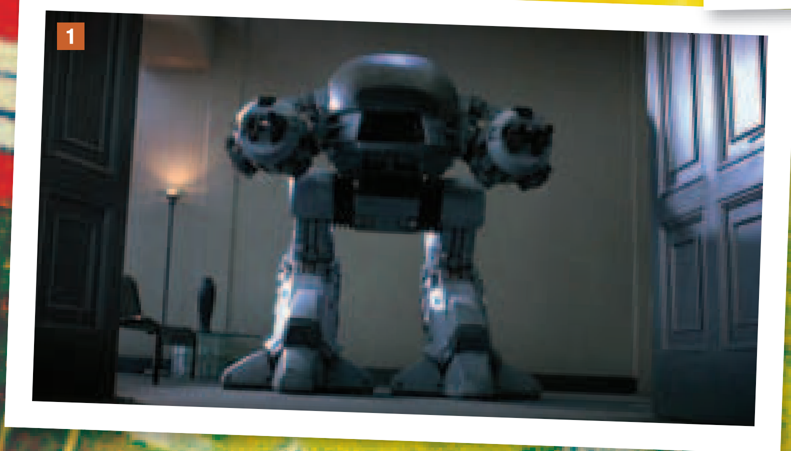
ноискусства, снимал документальные картины, работал для телевидения. В 1971 году Пол дебютировал в большом кино, и с тех пор с кинематографом не расставался.
Фильмы, снятые Верховеном в «голландский» период, начисто лишены голливудского лоска и гламурного глянца. Эксперименты с выразительными средствами, сочетание чрезвычайно жестоких сцен и философских размышлений, неприкрытый натурализм, интеллектуальный эпатаж – вот отличительные черты нидерландских картин режиссера.
Во второй половине 80-х Верховен перебирается в Голливуд. Там он обнаруживает, что правила игры на американской фабрике грез разительно отличаются от всего того, к чему он привык, работая в Европе. Привычный для Верховена метод создания кино состоял в обогащении формульных картин большим количеством мимитических элементов, усложнении сюжета психологическими коллизиями, глубоком и неожиданном раскрытии характеров. В Голливуде же от режиссеров прежде всего ждали коммерческого успеха. Эстетические качества картин отходили на второй план, балом правил доход. Понятно, что все это вызывало у Верховена, сторонника «европейского» (то есть, авторского) подхода к созданию фильма, ноющую зубную боль. Однако он не был бы великим режиссером, если б отступил или сдался на милость денежным мешкам. Стиснув зубы, голландец решился сыграть на голливудском поле, но по своим правилам. И блестяще справился с этой задачей.
Футуристический боевик «Робокоп» стал первым большим голливудским проектом Верховена. Построенный по канонической «супергеройской» формуле, он, однако, разительно отличается от большинства фантастических экшнов. Чтобы разобраться, какие стереотипные ситуации и характеры использовал Верховен и во что он их превратил, давайте вспомним сюжет фильма.
Недалекое будущее, Детройт. Полицейский Алекс Мерфи только-только получил назначение в одной из наиболее криминальных частей города. Первый день на новом месте у Мерфи не задался – бравого копа убивают при выполнении задания. Ученые из корпорации Omni Consumer Products (OCP) используют останки Мерфи для создания киборга-полицейского. Робокоп, повинуясь заложенным в него директивам (созвучным, кстати, законам роботехники Азимова), отправляется нести на улицы Детройта порядок и спокойствие. Вскоре робот-полицейский выясняет, что один из боссов OCP встал на шаткую преступную дорожку и вовсю якшается с жуликами, наркоторговцами и прочими мерзкими личностями. Железный милиционер решает положить конец негодяйскому беспределу. Махинатор из OCP, в свою очередь, решает положить конец роботу-полицейскому. Начинается основательная заварушка, из которой робокоп (при деятельной поддержке своей бывшей напарницы) выходит победителем. Негодяи отправляются гореть в аду, а пакостный босс из OCP зрелищно вываливается из окна небоскреба. Хэппи-энд.
Кажется, что более заезженный сюжет придумать трудно. Верховен вспоминает, что едва он познакомился с предполагаемым сценарием фильма, тут же отправил его в мусорную корзину, и если бы не жена, уговорившая Пола внимательнее присмотреться к тексту, то там бы он и остался лежать до скончания веков. Хвала Мельпомене – разворошив груды конфетных фантиков и апельсиновых шкурок, Верховен извлек сценарий на свет божий и приступил к работе…
80-е годы в США ознаменовались выходом из подполья киберпанка и его стремительным превращением в авангард современного искусства. Кинематограф, впрочем, отнесся к жанру весьма настороженно, посему экспериментировали с ним преимущественно независимые киностудии. Киберпанковский антураж – недалекое будущее, тотальное господство мультинациональных корпораций-титанов, дешевизна человеческой жизни, симбиоз человека и машины – идеально подходил для реализации задумки Верховена. Он не собирался снимать научно-фантастический боевик. Сатира на общество потребления, заполненная политическими и социальными аллюзиями, сдобренная изрядной порцией фирменных сцен насилия и жестокости, многоуровневая и умная – вот что планировал создать голландский режиссер. Первые же кадры фильма недвусмысленно показывают: Верховен не собирается с драматическим надрывом рассказывать нам еще одну историю о борьбе добра со злом, вкладывать душу в повествование о преступлении и неминуемом наказании. Картина начинается с выпуска новостей.

**1** Реклама искусственного сердца. Доктор показывает зрителям пластиковый орган и в точности как в рекламе жевательных резинок и шоколадок изрекает: «Вы сами выбираете свое сердце!» Триумф цинизма.

**2** Питер Уэллер в роли Робокопа. Довольно забавно, что первоначально в качестве робота-полицейского Верховен видел Арнольда Шварценеггера. Однако потом, решив, что Железный Арни в гигантском костюме будет выглядеть слишком ОГРОМНЫМ, Пол отдал предпочтение значительно более компактному Уэллеру.









## Голландский бунтарь

**После «Робокопа» Пол Верховен принялся снимать хиты один за другим. В 1990 году на большие экраны выходит блестящий фантастический фильм «Вспомнить все» (Total Recall) по рассказу знаменитого писателя Филипа Дика «Продажа воспоминаний по оптовым ценам» (We Can Remember It For You Wholesale). В 1992 – шокирующий эротический триллер «Основной инстинкт» (Basic Instinct). Потом последовал провальный «Шоугелз» (Showgirls, 1995), о котором сейчас даже сам Верховен вспоминает с нескрываемым отвращением. Наконец, в 1997 году он снимает великолепный фильм «Звездный десант» (Starship Troopers) по одноименному роману классика американской фантастики Роберта Хайнлайна.**

Сначала улыбающиеся дикторы рассказывают об угрозе ядерного конфликта в Южной Африке, сразу же за этим комментируют сюжет о курьезе на орбитальной платформе, где президент давал пресс-конференцию, и пускают рекламный ролик искусственного сердца. Мы видим мир, в котором жестокость и насилие давно стало нормой; мир, в котором о кровопролитиях и смертоубийствах рассказывают с глянцевой улыбкой на лице; мир, в котором двухминутный выпуск новостей прерывается на ролик, в котором потенциальному покупателю, пользуясь классическими рекламными уловками, впаривают искусственное сердце. И еще не успев поразиться, понимаешь, что этот «чудный» мир, есть не что иное, как слегка искажённое отражение современного нам социума.

Еще одна блестящая сцена – демонстрация на собрании совета OCP полицейского робота ED-209. У машины происходит сбой в программе, и она убивает одного из младших администраторов компании. И что же? Никому нет ни малейшего дела до гибели человека, всех волнует лишь то, какие потери понесет OCP в связи с отменой серийного выпуска подобных агрегатов, или какие выгоды можно получить благодаря тому, что заведовавший разработкой коллега сел в лужу. И ведь большинство из этих людей вовсе не отрицательные персонажи – они просто не способны мыслить иными, нежели доход и расход, категориями.

Другой эпизод – выпуск новостей (вообще любимый способ Верховена знакомить зрителя с выдуманным миром посредством новостных блоков заслуживает самых высоких похвал), где сразу же за сюжетом о кровопролитных боях в Мексике следует реклама семейной настольной игры «Взорви их», цель которой – как можно быстрее развязать ядерную войну. Блестяще! Всего лишь несколько минут экранного времени, а вдумчивый зритель уже вполне способен представить, что творится в мире, где контекстная реклама пошла по подобному пути развития.

Вот вам и стереотипный сюжет, вот вам и формульное повествование… Впрочем, как и любое другое хорошее многослойное произведение, «Робокоп» Верховена хорош на каждом из своих многочисленных уровней. На первом (так мы смотрели его, когда учились в начальных классах) – это стильный и красивый фантастический экшн про бесстрашного супергероя. На втором – блестящая сатира на консюмеризм, насмешки над корпоративной этикой. На каждом следующем уровне открываются новые двери, ведущие в огромные смысловые хранилища. И некоторые из этих дверей, вы не поверите, даже боязно открывать. Так, например, несложный анализ позволяет отыскать в фильме религиозные (!) аллюзии. Убийство, последующее воскрешение Мерфи, его хождение по воде – сравнения с Библией напрашиваются сами собой. Подтверждая эти наблюдения, сам Верховен неоднократно говорил, что, да, действительно, его робот-полицейский – это футуристическая версия Христа.

Вне всякого сомнения, «Робокоп» – замечательный и очень умный фильм. Если вы смотрели его в раннем детстве и помните сейчас только сцены с пальбой и погонями, то не пожалейте времени, отыщите диск или кассету, пересмотрите его еще раз. Обещаю, будете приятно удивлены той бездной смысла, которая была сокрыта от вас раньше.

## Семейные узы

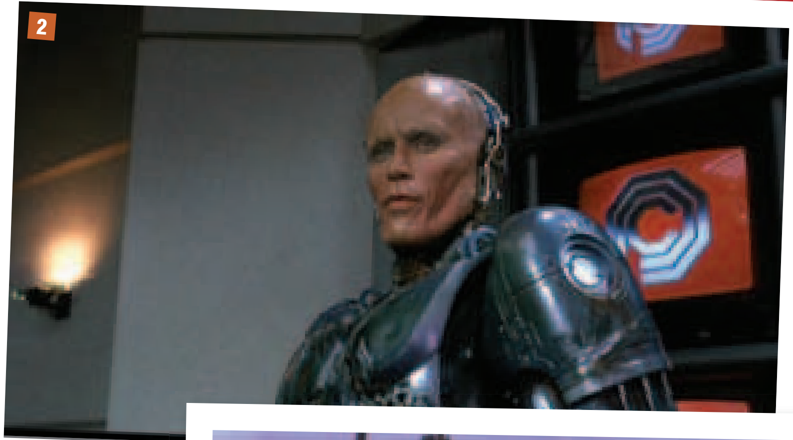
Истоки сюжета «Робокопа» следует искать в первую очередь в блестящих британских комиксах Judge Dredd, повествующих о приключениях в футуристическом мире бесстрашного суперкопа Дредда (в 1995 году, кстати, по мотивам комиксов был снят полнометражный одноименный фильм, начисто, впрочем, лишенный потрясающего духа оригинала). Другим источником вдохновений для авторов «Робокопа» послужили марвеловские комиксы о Железном Человеке (Iron Man). Железный Чело-

**1** Легендарный робот ED-209. Пожалуй, второй по популярности после робота-полицейского герой «Робокопа».

**2** А это та самая шокирующая сцена расстрела тестовым образцом робота ED-209 сотрудника OCP.

**3** Одна из наиболее жестоких сцен «Робокопа», вырезанная полностью из прокатной версии, – отстреливание руки полицейского Мерфи. Рискну предположить, что сцена эта представляет собой своеобразный парафраз эпизода из легендарного спагетти-вестерна Корбуччи «Джанго».









век, как и наш металлический милиционер, сперва пал смертью храбрых, и оживлен был лишь с помощью высокотехнологичного стального экзоскелета, после чего принялся бить врагов общества (первый комикс, в котором промелькнул Железный Человек, вышел в 1963 году, поэтому неудивительно, что подавляющее большинство врагов общества были представлены кровожадными коммунистами). Подтверждая, кстати, родственные связи марвеловского супергероя и своего детища, создатели «Робокопа» в одной из сцен фильма (эпизод ограбления магазина) демонстрируют зрителям книгу комиксов о Железном Человеке.
Кинематографических предков «Робокопа» определить несложно. Во-первых, это бессмертный «Грязный Гарри» Дона Зигеля: робот-полицейский при задержании преступников почти всегда ведет себя в точности так же, как и Гарри Каллахан; особенно четко сходство просматривается в эпизоде с заложницей, весьма сильно напоминающем концовку «Грязного Гарри». Во-вторых, конечно же, это «Терминатор» Кэмерона, являвшийся в то время эталоном того, как следует снимать фантастические боевики про роботов. И, пожалуй, легендарный «Бегущий по лезвию бритвы» (Blade Runner, 1982) Ридли Скотта, один из немногих фантастических фильмов с привкусом настоящего хардкорного киберпанка, вдохновивший сценаристов «Робокопа».
С предками «Робокопа» разобрались, теперь можно заняться потомками. Успех картины (бюджет в тринадцать миллионов долларов в одном только американском прокате окупился четырехкратно, фильм Верховена был весьма благосклонно воспринят кинокритиками и зрителями) повлек за собой появление на свет нескольких продолжений.
«Робокоп 2» вышел на киноэкраны в 1990 году. Снимал картину не Верховен, чья нетерпимость к сиквеловарению давно уже стала притчей во языцех, а Ирвин Кершнер, режиссер, известный работой над фильмом «Империя наносит ответный удар», пятым эпизодом «Звездных войн».
Увы, на сей раз не получилось. Кершнер неоднократно высказывался в том духе, что фильм Верховена какого-то сверхъестественного впечатления на него не произвел, и снимать новую часть следует в совсем ином ключе. Этот иной ключ, да не обидятся на меня поклонники второго «Робокопа», предполагал превращение многослойного творения голландца в довольно прямолинейный и местами даже глуповатый фантастический экшн. Сохранив отдельные черты оригинала (например, жесткие сатирические рекламные ролики), Кершнер зачем-то сделал акцент на эмоциях персонажей и на красочных перестрелках. Сюжет, придуманный мэтром графических новелл Фрэнком Миллером (если кто забыл – создатель «Города грехов» и «300 спартанцев»), имел неплохой потенциал, однако глянцевый с душком инфантилизма подход Кершнера и настороженное отношение продюсеров к идеям Миллера свели этот потенциал на «нет». В конце концов мы получили не очень умную, но весьма красочную историю о противоборстве добра и зла с разрушительной схваткой двух роботов в финале.
В 1993 году выходит совсем уже непотребная третья серия «Робокопа», снятая малоизвестным режиссером Фредом Деккером. Гигантское количество напастей свалилось на эту несчастную картину, потому ее полный провал особого удивления ни у кого не вызвал. Во-первых, сниматься в третьем «Робокопе» отказались почти все игравшие в двух ранних частях актеры, в том числе и сам робот-полицейский Питер Уэллер. Во-вторых, далекие от забот искусства киномагнаты настояли на том, чтобы фильм снимался с минимальным количеством сцен насилия и жестокости и был пригоден для получения рейтинга PG-13, позволяющего смотреть фильм лицам от 13 лет (первые две картины имели рейтинг R, означавший, что лица, не достигшие 17 лет, без сопровождения взрослых на фильм не допускались). В-третьих, компания Orion Pictures, дистрибьютор серии, в 1992 году объявила о банкротстве и законченный еще в 1991 году фильм вынужден был два года пролежать на полке. Сами понимаете, что в начале 90-х, когда фантастическое кино вступило на новую ступень развития, двухлетний простой был подобен смерти. Третий «Робокоп», повествующий о борьбе робота-полицейского и угнетенных жителей Детройта с корпоративными монстрами в лице OCP и ее партнера – японской дзайбацу Kanemitsu, желающими воздвигнуть на месте старого города ультрасовременный мегаполис, не понравился ни кинокритикам, ни обычным зрителям. Из двадцати двух миллионов, затраченных на съемки фильма, окупились лишь десять. Провал картины ознаменовал собой закат киноцикла и начало активного расползания франшизы по сопредельным формам искусства.
Первая попытка вывести робота-полицейского за пределы киномира была предпринята в 1988 году, когда Marvel Animation запустила телевизионную анимационную серию «Робокоп». В этой довольно симпатичной мультипликационной постановке рассказывалось о войне металлического Алекса Мерфи с детройтскими преступниками. Отдельные эпизоды цикла отли-

**1** Чудовищная сцена, в свое время лишившая сна многих юных зрителей «Робокопа» Верховена, – один из преступников буквально распадается на глазах, угодив в токсичные отходы.

**2** Еще одна классическая сцена.
– Отлично стреляешь, сынок. Как тебя зовут?
– Мерфи.

**3** Занятный образчик рекламы из второго «Робокопа» — ролик о противоугонном приборе, убивающем взломщика насмерть. Вообще, в продолжении рекламные ролики стали значительно более жестокими и циничными, однако при этом утратили ироничный гротеск.






Игра Robocop для NES.




Игра RoboCop versus The Terminator для Sega Genesis.



**1** **Комично-бредовая сцена из второго «Робокопа» — перепрограммированный техниками из OCP робот-полицейский зачитывает права мертвому бандиту.**

**2** **Одна из немногочисленных находок «Робокопа 2» — флаги корпорации OCP сильно смахивают на флаги фашистской Германии времен Второй мировой. Прямолинейно, но вместе с тем довольно стильно.**

чались воистину «верховенской» жестокостью и своеобразным мультяшным цинизмом. Ныне, к сожалению, серия эта забыта и на рынке существует преимущественно в виде бутлегов.

В 1994 году на телеэкраны вышел сериал «Робокоп». Весьма посредственная постановка просуществовала лишь один сезон, после чего ее рейтинги устремились к нулю. Адресованный прежде всего подросткам, телевизионный «Робокоп» был начисто лишен циничного и жесткого шарма картины Верховена, не хватало ему и красочного размаха фильма Кершнера. Судьба стереотипного телесериала о приключениях металлического борца за свободу и справедливость была предрешена еще задолго до выхода в свет последней серии первого сезона.

В 98-ом году Metro-Goldwyn-Mayer Animation запустила анимационный сериал «Робокоп: Команда Альфа» (Robocop: Alpha Commando). По сюжету этого мультфильма, извлеченный с технологической свалки робот-полицейский был прикреплен к правительственной «Команде Альфа», дабы помогать ей защищать обиженных и наказывать Зло. Анимационный сериал шел на телеэкранах пять месяцев, всего было показано сорок эпизодов.

В 2000 году на экраны вышел телевизионный мини-сериал «Робокоп: Основные директивы» (Robocop: Prime Directives). В довольно унылой постановке нам вновь предлагают понаблюдать за тем, как робот-полицейский сокрушает разномастных злодеев, и проникнуться глубиной нравственных терзаний нашего бравого металлического милиционера. Ничего особенного.

Самой, пожалуй, удачной экспансией «Робокопа» стало его вторжение на территорию комиксов. Двумя наиболее успешными плодами этой экспансии стали блестящая графическая новелла Фрэнка Миллера «Робокоп против Терминатора» (Robocop versus The Terminator, 1992) и очень приличная серия «Робокоп Фрэнка Миллера» (Frank Miller's Robocop), созданная Стивеном Грантом на основе сюжетов Миллера. Про первую новеллу я уже достаточно подробно рассказывала в статье о «Терминаторе». А «Робокоп Фрэнка Миллера» содержал многочисленные идеи и сюжетные решения, забракованные создателями второй и третьей части фильма «Робокоп», и, по сути, являл собой образчик того, сколь интересными и качественными бы могли получиться оба продолжения легендарной картины, если бы киноделы не пренебрегали изящными ходами Миллера.

Время от времени мелькают слухи, что Голливуд собирается вдохнуть новую жизнь в «Робокопа» Верховена, однако, судя по всему, в полноценный проект эти намерения в ближайшее время не переродятся.

## Разыскивай и уничтожай!

Первая электронная игра по сюжету «Робокопа» появилась на свет в 1988 году. С аркадного автомата RoboCop, разработанный в Ocean Software, перекочевал на все популярные в то время игровые платформы, причем, если на некоторых из них он никакого фурора не произвел, то на других сделался суперхитом (версия для компьютера ZX Spectrum, например, более полугода возглавляла платформенные чарты). Игра представляла собой довольно симпатичный горизонтальный экшн, в котором нам предстояло повторять подвиги робокопа из одноименного фильма, истреблять рядовых злодеев и утилизировать особо опасных криминальных деятелей. Среди врагов был, разумеется, и всенародно любимый курицеобразный ED-209. Одной из отличительных особенностей игры (за которую, кстати, она была подвергнута критике со стороны некоторых заядлых геймеров) было отсутствие прыжка, что, безусловно, добавляло ей толику оригинальности. В целом же, RoboCop являл собой образчик весьма приличной игры по лицензии. Почитателям цикла, в силу тех или иных причин не игравшим в игру, рекомендую отыскать версию для какой-либо из многочисленных платформ и обязательно запустить – на пробу.

В 1990 году компания Ocean Software выпустила три различных версии RoboCop 2. На ZX Spectrum и Amstrad CPC игра представляла собой весьма солидный экшн с некоторым количеством занятных логических задач. Версия для Commodore Amiga и Atari ST от амстрадо-спектрумовской отличалась преимущественно дизайном уровней. Наконец, версия для NES и Commodore 64 особыми игровыми изысками не выделялась; это довольно простенький горизонтальный боевик, следующий сюжетной линии второй части картины.





Игра Robocop 2 для NES.





Игра Robocop 2003-го года для PC.

**«Звездный десант» — молочный брат «Робокопа». Многоуровневое кино, заполненное бесчисленными намеками, обильно присыпанное пудрой политической и социальной сатиры и приправленное взбитыми сливками карикатурной жестокости и насилия, сперва было воспринято зрителями в штыки. Не удосужившиеся исследовать глубинные слои картины критики обвинили Верховена в садизме, милитаризме и даже фашизме. По счастью, время все расставило по своим местам, и сейчас «Звездный десант» заслуженно считается одной из вершин современного фантастического кинематографа.**

Выпущенная в 1992 году игра Robocop 3, как и ее предшественница, предстала перед почтеннейшей публикой в нескольких различных ипостасях. Самой любопытной среди них была вариация для платформ Amiga, Atari ST и PC. Среди прочих игр по «робокоповской» лицензии она выделялась использованием трехмерной графики и довольно занятным геймплеем. Данная версия состояла из нескольких разножанровых игр (своеобразный автосимулятор, шутер в перспективе от первого лица и так далее), каждая из которых обладала своей изюминкой (92-ой год, не забывайте). Версия RoboCop 3 для восьмибитной NES (типичный горизонтальный шутер) никакими особенными изысками не блистала. Единственной, пожалуй, памятной особенностью этой игры был отдельный учет повреждений каждой из частей тела полицейского робота. Версия для SNES, перенесенная впоследствии на все основные «сеговские» консоли той поры, отличалась от NES'овской дизайном и повышенной сложностью (многие «олдскульные» геймеры по сей день вспоминают RoboCop 3 как одну из самых тяжелых игр в их карьере).

В 1993 году Virgin Games выпустила разработанную в Interplay Entertainment игру Robocop versus The Terminator. Как явствует из названия, она сюжетно следовала чудесному одноименному комиксу Фрэнка Миллера и давала нам возможность побывать в металлической шкуре робота-полицейского, вынужденного сражаться ради спасения человечества с кровожадными киборгами-убийцами. Симпатичный горизонтальный экшн побывал на всех популярных консолях той эпохи, за исключением многострадальной NES.

Последняя игра по «робокоповской» лицензии была выпущена в 2003 году компанией MGM Interactive. Незамысловатый (честнее сказать – ужасный) шутер от первого лица проживал на всех консолях шестого поколения, за исключением, понятное дело, покойной Dreamcast, и на каждой из них ухитрился угодить в неофициальный список худших игр в истории платформы. Версия для PC и вовсе осталась где-то далеко за пределами добра и зла. Автор одного из мировых онлайновых тематических изданий обозвал Robocop «почти неиграбельным» (practically unplayable), выставив чудовищно низкую оценку. Почти все игрокритики к его мнению присоединились. Заслуженной ли была такая обструкция? Вполне. Играть в Robocop нечеловечески скучно. Отвращение вызывают и убогая графика, и провальный сюжет, и невыносимо инфантильный AI врагов, и бездарный геймплей. Впрочем, наиболее ярым почитателям киногероя, из числа тех, кто с удовольствием смотрели третью часть киноцикла, игра пришлась по вкусу. Ничего странного, однако, в том нет – все-таки разработанный Titus Interactive экшн – единственная современная игра, основанная на сюжете «Робокопа». И для фанатов, конечно, на таком безрыбье даже пиявка – вполне себе окунь. Хотя, повторюсь, на мой вкус этот игропродукт ужасен.

Судя по всему, тут история «Робокопа» и заканчивается. Быть может, если в далеком будущем удастся кому-либо снять хороший фильм или сделать приличную игру, то он воссияет новыми красками и займет достойное место на жанровом Олимпе. Но пока что «Робокоп» выглядит мертвее мертвого, а история его взлета и сокрушительного падения – целостной и завершенной. Что, конечно, нисколько не умаляет ценности отдельных ее глав. СИ

**1** В третьей части несчастному Робокопу опять отрубают руку.

**2** Слегка покоцанный негодяйский ниндзя-киборг из фильма «Робокоп 3». Угадайте, кто его привел в такое состояние?

# Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI






### Получите, распишитесь

**Три месяца призовой подписки получает энигматичный Феерич Психастеник за самую суровую критику капиталистического общества.**

### Хотите попасть на желтую плашку?

**Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, как вы ходите в туалет с авторскими колонками Игоря Сонина о Metal Gear Solid 3. Лучше поступите в престижный вуз и найдите приличную работу; научитесь играть «Мурку» на волынке; узнайте мегакомбо, которое снимает 80% хитпоинтов, и проведите турнир по Virtua Fighter.**

# ПИСЬМО НОМЕРА

**Феерич Психастеник,**
ilovexenogears@yandex.ru

Мистер Врен... Вы все время упираете на то, что нужно загребать кучу денег, для того чтобы играть. «Поступи в престижный ВУЗ», «найди приличную работу»... Но задумывались ли Вы, сколько времени отнимет эта работа? Вам просто некогда будет играть, а если какое-то время останется, то, уверяю, Вы уже будете не в силах. Почему? Начнем издалека.

Во-первых, ВУЗы. Приемные комиссии сейчас везде жулят. Я это знаю по своему опыту. Проучившись какое-то время в бывшем Мориса Тореза (надеюсь, его еще кто-то помнит), я решил сдать экзамены в один из других ВУЗов. Я набрал там на английском меньше 80 процентов, при том, что 80 процентов я превысил при поступлении в Мориса Тореза, а критерии там гораздо выше. Это были тесты, а при просмотре результатов выдавали всего лишь бланк с ответами, и никоим образом нельзя было посмотреть бланк с заданиями. И в тех вопросах, в которых я был уверен (специально запомнил), в моих ответах якобы были ошибки.

Приличная работа... А что Вы понимаете под приличной работой? Если я хочу работать пекарем, и не в каком-нибудь элитном ресторане, где нужно выслуживаться перед хозяевами, а в уютном маленьком баре на окраине города, что тогда? Я никак не смогу тратить 200 долларов в месяц на одни лишь игры. И здесь мы плавно переходим к третьему вопросу.

Я проработал несколько месяцев на заводе имени Пилюгина. Пускай и всего лишь оператором ЭВМ, но честно работал. Вставать мне приходилось в шесть, а домой я возвращался тоже в шесть. В результате я довольно сильно уставал, меня хватало лишь на то, чтобы поиграть пару-тройку часов в Entropia Project (как она тогда называлась), потому что она была бесплатной и не сильно напрягала. Отнимем еще пару часов на еду и краткий отдых после работы, и мы получаем 11 часов вечера. Если хочешь нормально работать на следующий день, то нужен еще часок подготовки ко сну и баюбаю. Даже если бы мне платили столько, что я мог бы позволить себе тратить 100-200 долларов на игры в месяц, то стал ли бы я это делать, если могу поиграть всего пару часов, особенно на консолях? Многие RPG при должном усердии отнимают до 60 часов, то есть, к примеру, в месяц нужно для любителя ролевых игр тратить всего-то 50 долларов, иначе просто времени не



**ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»**

### СПАМОЕДА НЕТ?

Здравствуйте, Александр! Пишет Вам бывший читатель «СИ». Покупаю журнал иногда и сейчас, но не так как раньше – с любовью и верой в светлое будущее. Мир изменился, и ставки растут не по дням, а по часам. Я любил игры, они наполняли мою жизнь смыслом, я ждал, когда они станут «как реальность». Лишь сейчас я понимаю, что одна реальность уже есть, и других не надо. Если интересно, могу рассказать о моем уходе от игр. В декабре 2005 года я хотел купить какую-нибудь игрушку, но ничего не мог выбрать, и чтобы не уходить с пустыми руками, приобрел «Тотал DVD». Я не думал, что это всерьез, но через месяц я опять изменил играм. А где-то в апреле 2006 года я купил Vampire: the Masquerade – Bloodlines. После этой игры меня больше ни одна не заинтересовала. Это просто чудо. Конечно, я понимаю, что это Fallout в современном обществе и с современной графикой, но всё же, всё же, всё же... Теперь геймплей каждой игры кажется мне примитивным, а сюжетная интрига – высосанной из пальца. Нужно сказать спасибо Вампирам, фильмам и умным книжкам. Больше ничего поистине нового и грандиозного я не встречаю. Почему я написал Вам? Потому что в «Стране» Вы всегда писали умные вещи. Может быть, Александр, вы подскажете, что мне делать? Мне надоело потребительское общество, где даже творчество становится продуктом потребления. А, может, выход в творчестве? Может, чтобы жить, нужно творить? Конечно, мы, люди, не можем выразить словами и простых вещей, но, может быть, Вы мне что-то скажете в ответ? Ваш тайный почитатель.

P.S. С днем Победы?!

**Александр,**
square_2@mail.ru

**Саша Глаголев ** *Здравствуйте, дорогой тайный почитатель! Спамоед у нас есть, но письма, к сожалению, все равно приходят. Кнопки «удалить» и «открыть» в моей почтовой программе находятся рядом, поэтому кое-что из корреспонденции, прежде чем исчезнуть с винчестера, случайно попадается на глаза. А поскольку в «Обратной связи» у нас вечный недобор, я решил подсобить товарищам и ответить на Ваше письмо.*

*Интересно, сколько лет вы ждали, пока компьютерные игры станут «как реальность»? Обратились бы ко мне сразу – не пришлось бы так долго маяться. Компьютерные игры никогда не станут реальностью, хотя на коробках время от времени что-то та-*

# FAQ

**ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!**

**Почему пропадают сейвы на карте памяти? Как уберечь карту от потери данных?**

Самые распространенные причины – это либо некачественная карта памяти, либо некорректное выключение приставки, когда она записывает данные на карту памяти. Соответственно, вам стоит следовать двум правилам: пользоваться только картами памяти уважаемых производителей и всегда проверять, не работает ли консоль с картой памяти в момент, когда вы отключаете питание.

**Скажите, пожалуйста, есть ли аниме по серии файтингов Guilty Gear?**

Нет, такого аниме не существует. Есть лишь короткий ролик с персонажами из игры – его часто принимают за трейлер мифического аниме по Guilty Gear. Отсюда и возникла путаница – на самом деле японцы не снимали ни одного анимационного фильма по мотивам этой серии файтингов.

**Будут ли на PC игры на Blu-ray дисках?**

Помните времена заката CD, когда выходили игры на пяти, шести дисках? Сейчас же большинство компьютерных игр нормально умещается на одном DVD и необходимости переходить на новый формат нет. Тем более что приводы Blu-ray сейчас встречаются крайне редко.

**ПИСАТЬ НЕ ВРЕДНО, ВРЕДНО – НЕ ПИСАТЬ. И ЭТО НЕ ЗАПОВЕДЬ ЛЮБИТЕЛЯ УРИНОТЕРАПИИ, А МНЕНИЕ ПРИЗНАННЫХ ПИСАТЕЛЕЙ. СКЛАДЫВАЯ БУКВЫ В СЛОВА, А СЛОВА В ПРЕДЛОЖЕНИЯ, ЧЕЛОВЕК УЧИТСЯ ПЕРВРАЩАТЬ ТУМАННЫЕ МЫСЛИ В ЯСНЫЕ И ЧЕТКИЕ ОБРАЗЫ, СВЯЗАННЫЕ НИТЬЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ. СЛЕДОВАТЕЛЬНО, КАЖДОЕ ПИСЬМО, НАПИСАННОЕ В «СТРАНУ ИГРУ», СПОСОБСТВУЕТ ВАШЕЙ БУДУЩЕЙ КАРЬЕРЕ. КСТАТИ, МНОГИЕ НЫНЕШНИЕ АВТОРЫ «СИ» ВПЕРВЫЕ БЫЛИ ОПУБЛИКОВАНЫ ИМЕННО НА СТРАНИЦАХ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ».**

хватит на то, чтобы всем насладиться. Так что не вижу взаимосвязи между работой с большим доходом и лицензионными играми.
Итог: бессмысленная пропаганда капиталистического образа жизни с Вашей стороны в неправильно капитализированной стране с низким уровнем жизни. Кроме того, никогда не хватит на всех высокооплачиваемой работы, пока не снизится довольно сильно население (и все равно будут эмигранты). И еще: кто-то опять-таки должен работать пекарем в маленьком баре на окраине города, а также дворником и сантехником. Так что вопросы по поводу зарплаты – к государству.
А что, если я буддист? Мне не нужны убийства и трехмерная суперграфика. Мне будет достаточно Колеса Сансары, игры, которую сделали и совершенствуют российские любители. Пускай она даже и не идеальна. А что, если я маленький? Мне тоже идти работать? Или винить своих родителей в том, что они мало зарабатывают? Или ждать десять лет, пока я смогу зарабатывать сам?.. И таких «если» очень много. Не надо равнять всех под одну гребенку, мистер Врен, поскольку, хоть это и банально, но количество перерастает в качество. В «СИ» в последнее время любят упоминать фашистов, так вот, не фашизм ли это: престижная работа с кучей денег – круто, работа для души – отстой, и все, у кого нет денег, идут нафиг?..
P.S. Я читаю ваш журнал, чтобы узнавать больше об играх из качественных материалов. Я, конечно, могу понять пропаганду лицензии (ничего против не имею), но не кажется ли вам, что пропаганда образа жизни – это несколько неуместно для подобного издания, ведь пропагандируемый образ жизни даже не геймерский, а «СИ» – не «Великий Дракон». Или у вас не только обзоры заказные, но и сверху прижимают? (шутка)

**ВРЕН ** *Если честно, я рад письму. Это одна из немногих последовательных и логичных попыток оправдать пиратство.*
*Начнем с того, что коррупционность вузов сильно преувеличена. На самые престижные факультеты простой смертный поступить почти не может (либо богатый, либо призер олимпиад), а на менее популярные – без проблем. В том числе и в МГУ и СПбГУ. И оценки чисто технически могут быть подтасованы где угодно, но только не в тестах по английскому языку. Мухлеж идет на устных экзаменах и в сочинениях. Боюсь, что просто вы переоценили свои знания.*
*Далее – капиталистический образ жизни. Открою маленький секрет. Любой взрослый человек должен работать. Вставать рано утром и возвращаться домой вечером. Чаще всего на работе устают. И на игры остается не более часа-двух в день. Все это мало связано с доходом человека, «элитностью» бара, работой «для души» и так далее. И даже с капитализмом.*
*В советские времена тоже, знаете ли, баклуши не били. Это просто взрослая жизнь, увы.*
*Более того, когда я еще учился в университете, я обычно приходил домой в семь-восемь, делал домашнее задание, потом проходил миссию в Total Annihilation или StarCraft (около часа), потом сидел в FIDO допоздна и ложился спать. И как-то не жаловался на то, что мне не хватает времени на игры. На выходных, конечно, мог себе позволить и многочасовой марафон. Только школьники и безработные могут проходить по двадцать игр в месяц. Нормальному взрослому геймеру вполне хватит и двух-трех. Приличных игр в любимом жанре больше все равно не выходит. Именно столько дисков в месяц покупают в среднем геймеры в США, Европе и Японии. А затем каждую игру изучают от и до. И только у нас принято брать по двадцать дисков, смотреть каждый по десять минут, а потом выкидывать. Мы призываем играть в лучшие вещи долго и тщательно – именно это и есть настоящий геймерский стиль жизни.*
*И последнее. Вы говорите о Колесе Сансары и людях с низкими зарплатами, которых устроят неидеальные игры. Так вот, уже давным-давно существуют «бюджетные» проекты от российских и западных разработчиков. Может, это и есть выход?*

*кое пишут. Отличие электронных игр от всех прочих состоит в том, что во все прочие игры играют ради них самих от переизбытка времени, витальных сил и хорошего настроения, а в компьютерные игры играют из-за недостатка того же самого. Поскольку восполнить таким образом ничего нельзя, а зазор между мнимыми подвигами и подлинной неустроенностью с каждым днем все шире, потребителю (еще одно слово, применимое лишь к компьютерным утехам; потребителя пряток представить невозможно) требуется новая доза выдуманных удовольствий. Так возникает зависимость, которая чаще всего выражается в стремлении играть круглыми сутками и ждать, что игры станут, «как реальность». Хотя на самом деле геймер надеется, что изменится не игра, а сама жизнь. Ибо кому интересна игра, где нечесаное сопливое чмо, прогулявшее природоведение – или что там теперь прогуливают, – денно и нощно торчит у экрана и потными ладонями терзает заплесневелую мышь? (Вариант: потную мышь терзает офисный сиделец среднего звена или его декретная супруга). Само собой, общество потребления мы ненавидим, поскольку нам за Инет платить нечем.*
*Что нужно делать, чтобы жить? Отвечаю: плотно кушать, вдосталь спать и не забивать голову вампирами (уж простите, с маленькой буквы), фильмами, умными книжками и прочей ерундой. После этого Вы начнете встречать что-то «поистине новое и грандиозное» на каждом шагу.*
*Вот вам, дорогой тайный поклонник, задание на лето. Сдать сессию. Как следует напиться контрабандного «Саперави». Выспаться. Улететь на Кубу, не зная языка. Устроиться революционером. Сунуться в народ и соблазнить первую понравившуюся девушку. Как следует напиться гаванского рома. Выйти с ней в океан на весельной лодке и потеряться. Через неделю прибиться к бразильским берегам и вернуться на родину через*

**Выйдет ли S.T.A.L.K.E.R. 2?**

Компания GSC Game World обещает анонсировать следующие игры во вселенной «Сталкера» на грядущей в июле выставке E3. Именно во множественном числе – новых проектов будет сразу несколько.

**Подскажите, где в Москве купить игру Dancing Stage с ковриком для PS2?**

В «нормальных» магазинах ее найти сложно. Проще – на развалах, например, на «Горбушке». Но и там чаще всего попадаются недолговечные и некачественные контроллеры-коврики. Увы, в суровой российской действительности лучший вариант – заказывать их через Сеть из заграничных магазинов.

**PS3 запускают в России, а не подскажете что слышно про Украину?**

На Украине приставка запущена 20 апреля, рекомендованная цена – около 795 долларов США.

# ОШИБКА!

**«СТРАНА ИГР», НОМЕР 06(231), СТРАНИЦА 33**

«Цоефаны дружно взвыли», как выразился заметивший эту ошибку читатель. На самом деле, автор переставил местами слова в названии известной песни Виктора Цоя. «Дальше будем действовать мы» – неправильно; Правильно – «Дальше действовать будем мы». Приносим искренние извинения за эту досадную оплошность.



**Кто виноват**

Александр Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

**СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!**

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!**

*российское консульство. Получить второй разряд по тяжелой атлетике. Научиться играть «Мурку» на волынке. Жениться и развестись (можно два раза). Загореть. Выловить пудовую щуку. Как следует напиться можжевеловой водки. На три месяца достаточно. Если не хватает денег на гаванский ром и волынку, то после сдачи сессии первым делом устроиться на работу, где нет Интернета, корпоративных кампаний и менеджеров по рекламе. Лучше всего альпийским пастухом. Задача ясна? Кстати, на mail я Вам ответил коротко. Это чтобы Вы купили журнал и прочитали ответ в нем. Нам тут за скальп каждого читателя всякие бледнолицые собаки платят по полтора доллара живыми деньгами. А в сентябре спишемся – если, конечно, будет нужда. Я в Вас верю.*

## НЕНАВИЖУ ФАЙТИНГИ!

Здравствуйте, уважаемые сотрудники многими любимого журнала «Страна Игр»! Все время хотелось черкануть вам письмецо, да не было ни времени, ни возможности, а вот теперь времени предостаточно, но все мысли куда-то делись. Поэтому поговорим сегодня о единственном, пожалуй, игровом жанре, который прогрессирует лишь частично и местами, – о файтингах.

Не буду вдаваться в подробности зарождения жанра, ибо это было еще во времена моего детства, а прошедшее мне наименее интересно, поэтому перейду к главному. По моему личному мнению, файтинги перестали удивлять и радовать. Даже и не знаю, требование ли это времени, или же естественный отбор, где выживают лишь самые востребованные элементы, однако сейчас в среде игр этого жанра, ярким представителем и флагманом которого является Tekken, наблюдается засилье дешевых вещей, главным злом в которых (а заодно и темой моего письма) являются так называемые «джагглинги». Не спорю, «Железный кулак» произвел в свое время фурор и задал трехмерным файтингам планку такой высоты, которая оказалось по силам лишь нескольким избранным, к числу которых я бы отнес Virtua Fighter. Став сериалом, он эволюционировал на протяжении нескольких лет и вырос в то, что в итоге получилось. А получилась, с одной стороны, игра неплохим сюжетом и отличным подбором персонажей (нужно отдать должное Namco: почти все более или менее известные боевые искусства нашли здесь воплощение), однако боевому процессу нужен чертов баланс, а еще игрушку надо основательно пропатчить. В самом деле, посмотрите даже на бои «отцов» от Теккена (в том числе и с диска «Страны Игр»), и вы увидите, что вся их стратегия боя строится на том, что они сначала расходятся по сторонам, а потом упорно сидят в блоке, выжидая, когда же получится запустить МЕГАКОМБО, КОТОРОЕ НЕЛЬЗЯ ЗАБЛОКИРОВАТЬ ИЛИ ОТМЕНИТЬ И КОТОРОЕ СНИМАЕТ 80% ХИТПОИНТОВ, превращая остаток боя в пустую формальность. Я видел ролик, в котором Мардук снимает всю сотню, просто не давая оппоненту отлететь далеко от себя. Читатель, наверное, с ухмылкой заметит, что даже для создания (придумывания) и набора сего явления требуется немало времени и только «отцу» даровано свыше преимущество их применять, на что я не менее цинично отвечу – да на кой черт такое «папство» нужно! Проигрывает, как правило, тот, у кого не получилось бросить в бой «смертельный джагглинг», или тот, кто не смог нанести двадцать ударов подряд по лежащему или падающему врагу, – вот и весь секрет. Акира, один из самых раскрученных бойцов России, – не зрелищный боец, ибо всегда сбивается на принятую стратегию. Вспоминается WarCraft III, где существует только одна папская стратегия нежити против себе подобных – Лич и гули с гаргулиями, и все профи только так и играют. Впрочем, вернемся к нашим баранам. Жонглирование соперником – основа победы в каждом «Теккене», начиная с четвертого. И если двухмерным файтингам (например, так любимому мной Guilty Gear) подобное можно простить, ибо персонажи рисованные и претензий на реальность действий нет, но зачем было делать персонажей с фотографической точностью, если остальные атрибуты реального боя забыты? В том же Guilty Gear есть возможность обрести контроль над персонажем еще в воздухе, а по лежащему оппоненту более раза-двух и не ударишь.

Представьте себе, сидите вы перед телевизором и смотрите, например, соревнования по муай-тай, и вдруг видите, что один из соперников подбросил другого в воздух ударом ноги, а потом следуют 20-40 легких шлепков, в ходе которых жертва никак не может упасть на пол, дабы перевести дух. Какие эмоции вас после этого захлестнут? Не самые положительные, не говоря уже о приступе либо истерического смеха, либо тошноты (все реагируют по-разному). Сейчас модно ругать приставочные ролевые игры и их создателей, в особенности Square Enix, однако проблемы наблюдаются далеко не в той стороне, куда сейчас модно смотреть. Файтинги стали убогими подобиями себя в лучшие времена. Так, лучший из «Теккенов» – третий, в котором джагглинги вроде как и есть, но они небольшие и толку от них не очень много. Сомневаюсь, что мир увидит что-то лучшее из этой серии. Я же перестал даже наблюдать за подобными вещами и вряд ли войду во второй раз в ту же реку, да и незачем – ничего хорошего из этого не выйдет. Отсюда вывод: да здравствует Guilty Gear!

P.S. Какие сейчас расценки на PS3?

P.P.S. Осталось только сделать отмену снижения хитпоинтов в блоке необратимой, и весь боевой процесс будет один сплошной джагглинг и удары в блок. Кому, спрашивается, это нужно?! Если только тем, кто иначе просто не может.

**Александр Дронин,**
**saboten@yandex.ru**

**SPACEMAN ** *Во-первых, не «джаглинги», а «джаглы». Что называется, «говорите по-русски правильно». Во-вторых, не стоит искать в файтингах реалистичности. Помните, это не симулятор рукопашного боя. Жаловаться на присутствие в файтингах фантастических приемов это все равно что клеймить FF XII за нереалистичную систему лицензий: «В жизни так не бывает!» В-третьих, не стоит путать тактику и элементы геймплея. «Джагл» – это один из приемов в Tekken (и многих других файтингах), не использовать их – все равно что в реальной драке не бить руками. Победить, конечно, можно, но какой в этом смысл, кроме пижонства? А вот как именно применять джаглы и как на них выходить – это уже тактика. В-четвертых, файтинги как соревновательный жанр подразумевают игру не красивую, а эффективную. Главное здесь –*

# SMS

**ОТВЕТ** **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321**

**УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.**

**Что случилось с Assassin's Creed? Почему не пишете?**
Ничего не случилось. Разработчики залегли на дно, новостей нет, вот мы и не пишем. Игра должна была выйти в первой половине 2007 года, но была отложена. Как только будет объявлена окончательная дата релиза, мы сообщим. Напомним также, что игру разрабатывают для PlayStation 3, Xbox 360 и PC.

**Есть ли какой-нибудь Virtua Fighter на PSP?**
Нет. Ни одна версия Virtua Fighter не была выпущена на PSP.

**Что такое программный эмулятор на PS3? И где его можно достать?**
Объясним все подробно. Аппаратный эмулятор – это специальная плата («аппарат») внутри приставки. Когда вы запускаете игру, консоль передает управление на эту плату и уже она эмулирует старую платформу. Программный эмулятор – это специальная программа на жестком диске. Когда вы запускаете игру, консоль передает управление программе, и та эмулирует старую платформу на имеющихся платах PS3. Программный эмулятор PS2 и PS one встроен в европейские PlayStation 3 и обновляется вместе с прошивкой приставки.

**Есть ли компьютерная игра по мотивам аниме «Хеллсинг»?**
Нет. Ни компьютерной, ни консольной.

**А можно ли сейчас где-нибудь найти жесткий диск для PS2? Насколько я знаю, их сняли с производства...**
Да, сняли, и давно – еще в конце 2004 года. Если уж задаться целью искать жесткий диск для PS2, то сейчас это делать надо на барахолках и специализированных форумах, а не в обычных магазинах. Ничего конкретного, к сожалению, посоветовать не можем.

**Как дела с аниме «Берсерк»? Вот они выпустили 25 серий. Еще будет?**
Манга «Берсерк» очень популярна в Японии, и странно, что ни одна из компаний до сих пор не взялась экранизировать ее поздние тома, не попавшие в первые 25 серий. Мы уверены, что рано или поздно это случится, но сейчас над продолжением «Берсерка» никто, кроме мангаки Кентаро Миуры, не работает.

**Что за штука такая – Gamepark GP2X?**
Портативная консоль от южнокорейской компании GamePark Holdings, выпущенная в ноябре 2005 года. GP2X – наследница GP32, первой портативной машинки компании. В отличие от большинства других портативных устройств, закрытых для разработчиков, GP2X под-

*победить. Акира может быть сколько угодно «незрелищным» игроком, зато он очень эффективный игрок. Что постоянно и доказывает. В-пятых, странно, что, ругая Tekken, вы возносите Guilty Gear, который изначально как раз весь и строится на длинных джаглах. Да, в GG есть Burst, но его реально сделать всего пару раз за бой, и то не факт, что удачно. Другой вопрос: хороши ли джаглы как игровой элемент? И вот тут уже мнения расходятся. Кому-то это нравится, а кто-то, наоборот, хотел бы видеть в файтингах меньше «халявы». К сожалению, последние веянья в файтингах идут как раз в сторону джаглов на всю полоску жизни. Такая вот нынче мода.*

### ЛЮБЛЮ ФАЙТИНГИ!

Здравствуйте, Игорь. Меня зовут Максим и я хочу обсудить ситуацию с игровыми автоматами в Москве и в провинции.

Начну издалека. Я живу в городе Самаре. Романа с PlayStation 2 у меня не сложилось, так что в Tekken 5 предпочитаю играть на аркадном автомате. Еще недавно все современные машины можно было перечесть по пальцам одной руки, но в последние два года игровые залы и площадки в крупных торговых центрах стали множиться, ситуация выправилась и найти нужный автомат не составляет труда. Конечно, вокруг новых, блестящих глянцевыми наклейками машин регулярно скапливаются стайки игроков... в возрасте от 4 до 7 лет. А из-за их неокрепших спинок выглядывают родители и поддерживают юных файтеров возгласами «Бей, бей по голове!» и «Ничего, можешь проигрывать, монеток еще много!» А сами играть не пробуют. Это «детская забава».

Порой играю, никто не трогает, а иногда заглянет какой-нибудь настырный карапуз, в экран пальцем тычет, со мной в Tekken состязаться хочет. Ну какие из них в таком возрасте противники? Может, лет через пять будут, а сейчас никакие. Даже жалко их раз за разом побеждать. Но такова специфика игровых автоматов, что чем чаще побеждаешь, тем меньше платишь, не мне вам объяснять. Так что приходится их обыгрывать. Первые пару раз родители покорно скармливают жетоны автомату, но вскоре начинают недовольно посматривать в мою сторону. Типа, что это я, такой большой, их ребеночка обижаю? Теперь как завижу подобных карапузов, стараюсь отходить от автомата до тех пор, пока они не наиграются.

Пытался сверстников, людей 20-22 лет, пригласить с собой поиграть. Но те не идут. Сидят дома, сражаются на приставках. Основной аргумент – в залах дорого. Одна игра стоит 25 рублей. На прошлой неделе случилось чудо. В город завезли автомат Virtua Fighter 4! Никогда до этого не видел игру вживую и знаком с ней был только по вашим и Валерия Корнеева статьям в «СИ». Личные впечатления самые положительные! К тому же на этой чудо-машине две игры стоят всего 20 рублей! Находка для экономного геймера. Но и на таких условиях желающих посещать аркаду отыскать не удалось. Видимо, привычки у приставочников нет к игровым автоматам. Вот и получается, что и автоматы завезли, и цены приемлемые, а играть все равно с компьютером приходится. Поэтому хочу спросить у вас, как с аркадами дело в Москве? Проводятся ли турниры по Tekken и VF? Как вы оцениваете перспективы таких турниров в столице и за ее пределами в будущем?

**Максим Васильев,**
**makkusu@yandex.ru**

**ЗОНТ ** *Читайте, читайте, читайте сегодняшний выпуск «Аркады»! Даже турниры до сих пор проводились почти всегда на консолях, но у нас наконец-то появился луч света в темном царстве – компания «Волшебная игра», поставщик игровых автоматов, готовый работать с геймерами и удовлетворять их нужды. Я уже дал контакты ответственных лиц московским игрокам в файтинги, и теперь дело за ними – вполне вероятно, что скоро в Москве появятся самые современные машины вроде Guilty Gear XX Accent Core. Насчет регионов, увы, ничего обнадеживающего сказать пока не могу. Будет инициатива снизу и серьезное желание людей играть – будут автоматы.*

держивает ОС Linux, а средства разработки приложений для консоли свободно доступны. Каждый желающий может писать программы для GP2X, и в числе первых этой возможностью воспользовались авторы программных эмуляторов.

**Прочитала про «Ведьмака». Почему полуголыми должны быть девушки? Играют ведь не только мужчины. Кстати, спасибо Capcom за Данте.**

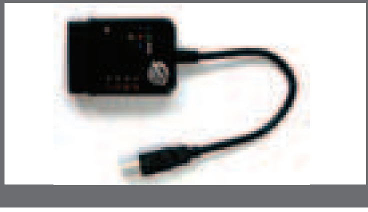
Кстати, да. Наташа Одинцова с вами согласна. Но пока большую часть игроков составляют парни, раздеваться все-таки придется виртуальным девушкам.

**Выйдет ли на PC Battlefield: Bad Company? Если да, то когда?**

Один из первых пресс-релизов обещал, что «информация о выходе игры на PC и PSP будет обнародована позже». С тех пор прошел почти год, и Battlefield: Bad Company пока что остается запланированной только для PS3 и Xbox 360. Релиз на PC на сегодняшний день не анонсирован.

**Вы как-то говорили, как подключать геймпад от PS2 к PS3 – мол, нужно использовать какой-то магический переходник. Что это? Как оно выглядит? У кого ни спрашивал, даже у продавцов – никто ничего не знает!**

Да, нужен магический переходник с порта USB на порт контроллера от PS2. Штуковина действительно редкая, и найти ее в наших условиях едва ли реально. Выглядит она вот так:



# Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

**ПОКА ИГРОФИЛЬМ ПО METAL GEAR SOLID ПОДХОДИТ К КОНЦУ (В ИЗРЯДНО ОПУСТЕВШЕМ ЗАЛЕ СЛЫШНЫ ТИХИЕ ВСХЛИПЫ ВПЕРЕМЕШКУ С ГУЛОМ ОДОБРЕНИЯ), МЫ ПРИОТКРЫВАЕМ ВАМ ЗАКУЛИСНЫЕ ТАЙНЫ ФИЛЬМА COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS. ЦЕЛЫХ ДВАДЦАТЬ МИНУТ ОТБОРНОГО ВИДЕОРЯДА И НИКАКИХ ТЕБЕ «TO BE CONTINUED» НА ПРОТЯЖЕНИИ ГОДА С ЛИШНИМ. ПОМИМО ЭТОГО, ПОЖАЛУЙ, СТОИТ ЕЩЕ ПОСМОТРЕТЬ, ВО ЧТО ПРЕВРАТИЛИСЬ ПАЦАНСКИЕ РАЗБОРКИ DEF JAM; КАКИЕ ИМЕННО СУККУБЫ ЖДУТ НАС ВО ВТОРОЙ ИНКАРНАЦИИ RAGNAROK ONLINE; ЧТО БЫЛО БЫ, СТАНЬ ПОЛЬКА ЧЕЛОВЕКОМ, А ШОПЕН ГЕЙМДИЗАЙНЕРОМ, И ОКАЗАЛСЯ ЛИ КТО-НИБУДЬ УМНЕЕ ПУЛИ. ВСЕ ЭТО НЕ БЫЛО БЫ СТОЛЬ ПЕЧАЛЬНЫМ, НЕ НАДВИГАЙСЯ НА НАС МЕРТВЫЙ ЛЕТНИЙ СЕЗОН. КАК ТОЛЬКО ЮБКИ У ДЕВУШЕК НАЧИНАЮТ УКОРАЧИВАТЬСЯ, ТАК НИ ОДНОГО РАЗРАБОТЧИКА УЖЕ НЕ ЗАСТАВИШЬ РАБОТАТЬ...**

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



**6** ВИДЕООБЗОРОВ

**40** МИНУТ СПЕЦОВ

**5** ВИДЕОПРЕВЬЮ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

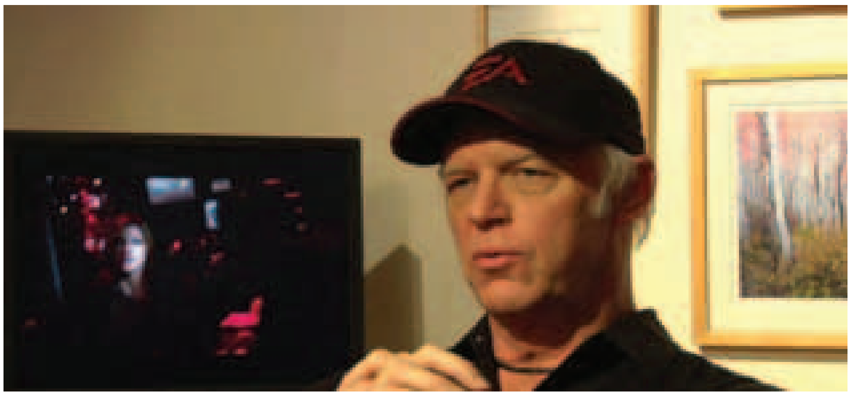



## ВИДЕОСПЕЦ

### COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

КАК СОЗДАВАЛОСЬ ВИДЕО

Пожалуй, сериал Command & Conquer – один из немногих, где в качестве заставок по-прежнему используются не 3D-ролики, а самое настоящее игровое кино с живыми актерами. Они даже стали своеобразной визитной карточкой C&C. Предлагаем вашему вниманию документальный фильм о создании видеозаставок игры.



## ИНСТРУКЦИЯ

### 1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

### 2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».








Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

## ВИДЕОСПЕЦ!

КРИ 2007

### ПРОЕКТЫ ОТ «1С»

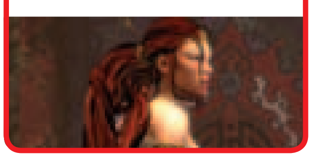
«1С» представила на КРИ 2007, наверное, самую длинную линейку проектов. Мы взяли интервью у Алексея Пастушенко, PR-менеджера «1С», который поделился с нами наиболее актуальной информацией о проектах компании.



ПРЕЗЕНТАЦИЯ

### HEAVENLY SWORD

Геймплейное видео в абсолютно новом окружении, уже знакомый рубительно-кромсательный игровой процесс и демонстрация QTE-элементов.



## Полный список

**ВИДЕОФАКТЫ:**
- Dead'n'Furious DS
- Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors Wii
- FlatOut Ultimate Carnage Xbox 360
- CellFactor: Revolution PC
- Prince of Persia Classic Xbox 360
- Disciples III: Renaissance PC
- Halo 3 Xbox 360
- MySims Wii
- Ninja Gaiden Dragon Sword DS

**ВИДЕОПРЕВЬЮ:**
- Forza Motorsport 2 Xbox 360
- Ragnarok Online 2 PC
- Eternal Sonata Xbox 360
- BlackSite: Area 51 Xbox 360

**ВИДЕООБЗОРЫ:**
- Genesis Rising: The Universal Crusade PC
- Virtua Tennis 3 PC
- Def Jam: Icon Xbox 360
- Ratchet and Clank: Size Matters PSP
- Heatseeker Wii
- 3D Ultra Mini Golf Adventures XBLA

**ТРЕЙЛЕРЫ:**
- Team Fortress 2 PC
- Devil May Cry 4 PS3 PC Xbox 360
- Halo 3 Xbox 360

**БАНЗАЙ:**
- Последняя фантазия: Всемогущий – Natural Fantasy (клип)
- Ito Yuna – Precious (клип)
- Карас (российский трейлер)
- Major (опенинг третьего сезона)

**SPECIAL:**
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Создание видео в Command and Conquer 3: Tiberium Wars
- Презентация Heavenly Sword
- КРИ – проекты от «1С»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

## STARCRAFT II

Видеопревью

На саммите Worldwide Invitational компания Blizzard сделала анонс, который надолго останется самой обсуждаемой темой в игровой индустрии. Официальное объявление о разработке StarCraft II, продолжении легендарной real-time стратегии StarCraft, – это действительно громкое событие, которого ждали и о котором мечтали. И, судя по представленной на презентации версии игры, миллионы поклонников получат именно то, чего ждут. Снова противостояние землян, зергов и протоссов, зато с новыми юнитами и обновленным игровым процессом!





# ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

### TEAM FORTRESS 2 PC

трейлер

Насколько оскудеет армейский бюджет при непрекращающейся двенадцатисекундной стрельбе из шестиствольного пулемета, если одна обойма стоит 200 долларов? Не знаете? А вот он знает!



### DEVIL MAY CRY 4 PC PS3 XBOX 360

геймплей

Что ждет в новой игре об исключительно сентиментальных демонах? Уже запутались? Ничего страшного! Разобраться поможет суперролик, вобравший в себя все доступное на сегодня видео разом!



### HALO 3 XBOX 360

геймплей

Бета-версия Halo 3 как раз на днях перешла в стадию открытого бета-тестирования, и каждый владелец Crackdown может присоединиться к спартанской бойне. Смотрите видеохронику с поля боя!



# ВИДЕОПРЕВЬЮ

### RAGNAROK ONLINE 2 PC

Почитать о новой MMORPG вы могли в прошлом номере журнала, а теперь пришла пора взглянуть на Ragnarok Online 2 собственными глазами. Спасибо компании Gravity CIS.



### FORZA MOTORSPORT 2 XBOX 360

Наконец-то появилась возможность ее пощупать! Пока – только демоверсию, но ее более чем достаточно, чтобы решить, покупать игру или нет.



# ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

### DEF JAM: ICON XBOX 360

Настоящие звезды хип-хопа дерутся не только кулаками, но и музыкой. Берегитесь огромных колонок!



### RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS PSP

Размер имеет значение! Экран вашей (и нашей) любимой PSP отнюдь не маленький, а игра хороша!



### VIRTUA TENNIS 3 PC

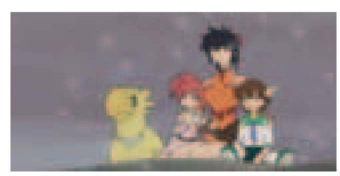
Сотни гигантских мячей так и норовят засыпать с головой! Просто ночной кошмар теннисиста.



# БАНЗАЙ

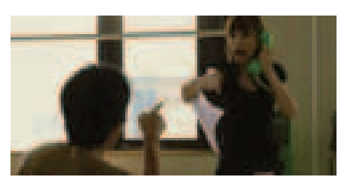
### ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ: ВСЕМОГУЩИЙ – NATURAL FANTASY клип

Слышали ли вы об аниме по Final Fantasy? Оно называется Final Fantasy Unlimited, выходит в России под названием «Последняя фантазия: Всемогущий», и у нас есть клип по нему.



### ITO YUNA – PRECIOUS клип

Приключенческая драма из жизни морских спасателей Limit Of Love: Umizaru стала вторым самым прибыльным игровым фильмом за всю историю японского кино. И по ней у нас тоже есть клип!



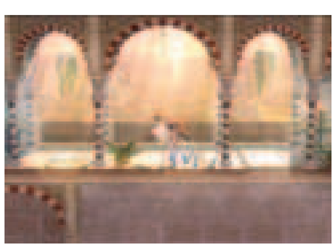
# ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

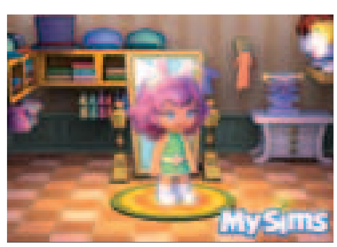
### CELLFACTOR: REVOLUTION PC



### PRINCE OF PERSIA CLASSIC XBLA



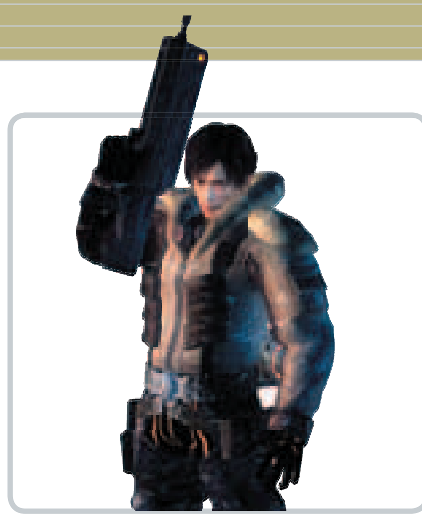
### MYSIMS WII




Dead'n'Furious DS • Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors Wii • Gran Turismo HD Concept PS3 • FlatOut Ultimate Carnage Xbox 360 • CellFactor: Revolution PC • Prince of Persia Classic XBLA • Disciples III: Renaissance PC • Halo 3 Xbox 360 • MySims Wii • Ninja Gaiden Dragon Sword DS

# Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



**НА УЛИЦЕ ЖАРКО, А У НАС НА ДИСКЕ ХОЛОДНО. ОЧЕНЬ ХОЛОДНО. ВИНОЙ ТОМУ ДЕМОВЕРСИЯ ПОРТА ХИТОВОЙ LOST PLANET: EXTREME CONDITION ОТ CAPCOM. И, ХВАЛА СОЗДАТЕЛЮ, НА ЭТОТ РАЗ ПОРТ ВЫГЛЯДИТ ВЕСЬМА ДОБРОТНЫМ (ВСПОМНИТЕ НЕДАВНЮЮ PC-ВЕРСИЮ RESIDENT EVIL 4 И СКОРЕЕ ЗАБУДЬТЕ). НО ЗАМЕРЗНУТЬ ВАМ ВСЕ РАВНО НЕ ДАДУТ, ВЕДЬ НЕИСТРЕБИМЫЙ ДЖОН МАККЛЕЙН ВОРВАЛСЯ НА НАШ ДИСК АЖ С ЧЕТЫРЬМЯ НОВЫМИ ТЕЛЕРОЛИКАМИ СРАЗУ, ДА И БЕЗУМНЫЙ КУРТ РАССЕЛ, СБЕЖАВШИЙ ИЗ «ГРАЙНДХАУСА», ТОЖЕ ЗАДАЕТ ЖАРУ. НЕ ДАСТ ЗАМЕРЗНУТЬ И НОВЫЙ ПАТЧ ДЛЯ ВСЕХ ОБИТАТЕЛЕЙ «ЗОНЫ ОТЧУЖДЕНИЯ», УЛУЧШАЮЩИЙ СВЯЗЬ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ ИГРЫ. И, КОНЕЧНО ЖЕ, МЫ ПРОДОЛЖАЕМ НАШИ ЖАРКИЕ РЕПОРТАЖИ С КРИ 2007; НА ЭТОТ РАЗ ПОД ПРИЦЕЛ НАШЕЙ КАМЕРЫ ПОПАЛ СТЕНД «АКЕЛЛЫ».**

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

НА PC-Части



**1** ГИГАБАЙТ ДОПОЛНЕНИЙ

**5** КИНОТРЕЙЛЕРОВ

**10** ВИДЕОРОЛИКОВ




## ДЕМОВЕРСИЯ

### LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Демоверсия портированой с Xbox 360 игры Lost Planet: Extreme Condition позволит геймерам побывать в отдаленном будущем, где люди пытаются колонизировать таинственную ледяную планету. Доступно две миссии. Первая называется Hive Infiltration – Akrid, в ней можно познакомиться с местными жителями – большими насекомыми, которые не очень-то рады непрошеным гостям. На втором уровне Stronghold Assault – Snow Pirates игроки встретятся не только с инопланетянами, но и с пиратами – людьми, к которым, кстати, относится и сам герой, потерявший память в одном из сражений.





## ИНСТРУКЦИЯ

### 1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

### 2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

**Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!**

**A:** Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

**Q: Не читается диск! Что делать?!**

**A:** Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

## Полный список

**ДЕМОВЕРСИЯ:**
- Lost Planet: Extreme Condition

**ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:**
- Age of Empires III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Armed Assault
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Company of Heroes
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Doom 3
- F.E.A.R.
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

**ДРАЙВЕРЫ:**
- ForceWare 160.03 Vista
- ForceWare 160.03 Win 2000/XP
- Forceware Windows XP 160.02 WHQL
- Realtek AC97 Driver 4.00
- Realtek AC97 Vista Driver 6241
- DirectX 9.0c (Апрель 2007)

**ПАТЧИ ДЛЯ:**
- Company of Heroes v1.6 – v1.61 RU
- Europa Universalis III v1.2.1 RU
- PROTECTOR: Космическая боевая платформа v1.05 RU
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0003 RU
- Silverfall v1.17 EN/RU
- Starcraft: Brood War v1.15
- Starcraft v1.15

**SHAREWARE:**
- AstroAvenger
- Aztec Bricks
- Gutterball 2
- Jewel Of Atlantis
- Platypus
- Swarm
- Theseus Return of the Hero

**СОФТ:**
- Alcohol 120% 1.9.6.4719
- AnyDVD 6.1.5.1 Beta
- BlindWrite Suite 6.0.4.36
- DVDFab Platinum 3.1.1.2
- AKVIS Enhancer 6.0
- FuturixImager 5.8.6
- PicturesToExe 4.48
- CommFort 3.10
- eMule 0.48a
- HiDownload Pro 6.98
- Mass Downloader 3.2.681
- RightMark Audio Analyzer 6.0.3
- AVS Audio Recorder 3.8
- Video Edit Magic 4.32
- Winamp 5.35 Full
- Undelete Plus 2.82
- Ace Utilities 3.3.1
- AusLogics BoostSpeed 3.6.9.660
- BIOS Agent 3.65
- CCleaner 1.40.520
- CrystalMark 2004 0.9.123.334
- Magic Utilities 2007 5.10
- OSL2000 Boot Manager 9.11 Platinum
- ShellToys XP 6.0
- XL Delete 1.7.2692.29516

**SHAREWARE/FREEWARE:**
- Долина фей
- Космические рыцари. Вторжение
- Волшебный чай
- Судоку. Приключение
- Приключения викингов

**WIDESCREEN:**
- Крепкий Орешек 4.0
- Грайндхаус: Доказательство смерти
- Джон Рэмбо
- Удача по имени Чак
- War

**ГАЛЕРЕЯ:**
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

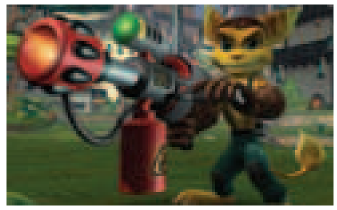
# PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА




В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

## ГАЛЕРЕЯ

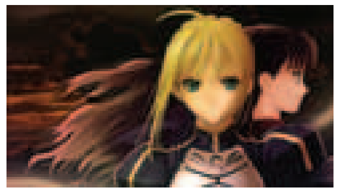
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

## WIDESCREEN

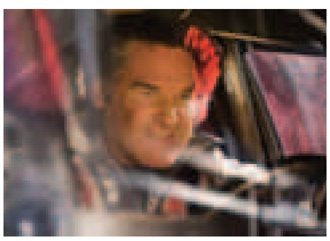
### КРЕПКИЙ ОРЕШЕК 4.0

На этот раз в нашем распоряжении целых четыре американских телевизионных ролика про несокрушаемого Джона МакКлейна, о котором мы писали в «Кросс-формате» прошлого номера.



### ГРАЙНДХАУС: ДОКАЗАТЕЛЬСТВО СМЕРТИ

Трейлер, посвященный Тарантиновской части «Грайндхауса». В центре внимания: обезумевший Курт Рассел и настоящий автомобильный беспредел.



## СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

### VIDEO EDIT MAGIC 4.32

Удобный редактор, с помощью которого можно создать свой видеоклип. Позволяет добавить в ролик различные спецэффекты и фильтры, вырезать кадры, добавить титры и многое другое.

### CRYSTALMARK 2004 0.9.123.334

Программа для тестирования производительности основных устройств компьютера – процессора, памяти, жестких дисков и видеокарты. Заодно можно получить сведения об ОС.

## ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

### S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL V1.0003 RU

Почти в два раза улучшена связь в многопользовательском режиме. Исправлено сюжетное задание «Встретиться с Проводником».

### SILVERFALL V1.17

Исправляет большое количество ошибок в мультиплеере и однопользовательском режиме, связанных, в основном, с диалогами и квестами. Также устраняет ошибки в интерфейсе игры.

## FREEWARE/ SHAREWARE

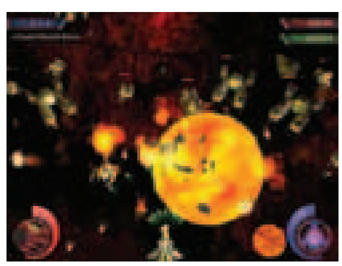
### THESEUS: RETURN OF THE HERO

Динамичный шутер, в котором главный герой борется с инопланетными захватчиками от заката до рассвета. Очищая от чужих леса, фермы и полуразрушенные города, можно заработать немного наличности и прикупить новое оружие и всякий полезный инвентарь. 10 оригинальных миссий, смена времени суток, система бонусов и отличная графика.



### ASTROAVENGER

Отличный космический шутер, где живописные сражения разворачиваются в пяти разных галактиках. Более 25 видов вражеской техники и качественная графика с обилием красивых эффектов не даст заскучать за штурвалом истребителя. Корабль можно модернизировать.

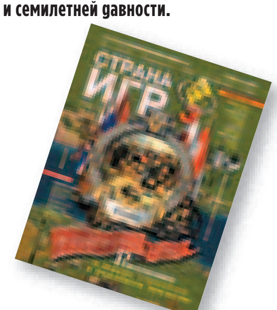


## PANDA ANTIVIRUS

## БОНУСЫ

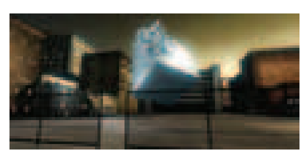
### АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала: годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



### DEBRIS

Умопомрачающий конец света объемом в 180 килобайт.



## WWW

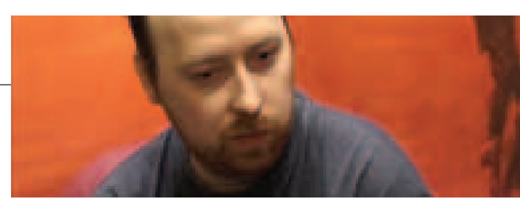
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

## ВИДЕОСПЕЦ

DISCIPLES III:RENAISSANCE ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Во время КРИ 2007, на стенде «Акеллы» мы встретились с разработчиками Disciples III: Renaissance, которые ответили на все наши вопросы и подробно рассказали о грядущей игре. Смотрите эксклюзивное интервью с представителями студии .dat на нашем диске.



# ДОПОЛНЕНИЯ

**ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.**

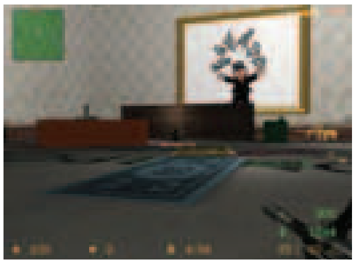
## BATTLEFIELD 2

Сегодня небольшие моды, создаваемые одиночками, постепенно вытесняются полноценными модификациями, работу над которыми ведут крупные команды. В этом месяце мы можем предложить первую версию такой модификации – Desert Conflict. Ее название несколько напоминает Desert Combat, самый известный и популярный мод для Battlefield 2, и сходство это отнюдь не случайно. Создатели нисколько не скрывают, что служило примером для вдохновения, больше того, они прямо заявляют – разрабатывали идейное продолжение Desert Combat.




## COUNTER-STRIKE: SOURCE

Судя по подборке карт последних месяцев, дизайнеры уровней слегка устали от шквала работ, посвященных нелегкому делу саперов – из пяти карт бомбам посвящено только две. Первая, de_Sauna, представляет собой довольно крупный бассейн с вышкой – вполне функционирующий, по крайней мере, воду в него залить не забыли. Также стоит взглянуть на карту de_Ta, побегать в узких фабричных коридорах. Там несложно и запутаться, а можно запросто зайти противнику в спину. А для любителей «классики» мы приготовили карту fy_Mosque BN.



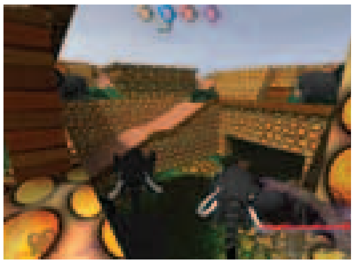

## GTA: SAN ANDREAS

На сей раз число машин, как обычно, составляет два десятка. Тут есть всего понемножку, начиная с суперкаров 60-х и заканчивая X34 Landspeeder, фантастическим средством передвижения из «Звездных войн». Но спорткаров, как всегда, больше. Вас ждут 1972 Ferrari 365 GTB4, BMW M1, Maserati MC12 и Nissan 350Z Tuned Version. Нашлось место и для отечественных автомобилей: в этот раз российский автопром представляет Lada VAZ 21124 1.6i 16 valve. Не пустует и раздел мотоциклов: на нынешнем диске вас ожидают железные кони родом из 70-х.



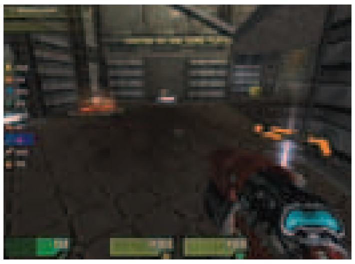

## HALF-LIFE 2

Доисторическая тематика крайне редка. Тем интересенее взглянуть на модификацию Mammouth Party Beta 2, которая посвящена тем временам, когда наши предки бегали в шкурах убитых зверей и питались сырым мясом, а палка-копалка являлась верхом технологий. Сделан мод в псевдорисованном стиле, что вполне гармонирует с веселым настроем Mammouth Party. Да, здесь есть не только динозавры, но и мамонты, и они тут не в роли статистов, а всеми силами стараются затоптать первобытных людей – нас с вами!

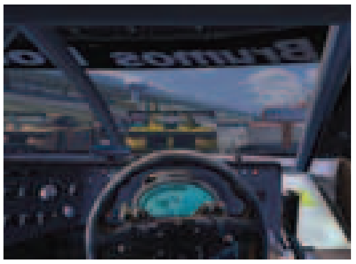
## QUAKE 4

Сегодня вам предлагаем не только карты и модификации, но также две модели. Особо стоит отметить ID Girl, попытку сделать женский персонаж в стиле Crash из Quake III Arena. Стройностью барышня не отличается, но выглядит вполне достойно. Также на диске ищите Q4Max 0.78a, свежую версию одной из наиболее популярных сетевых модификаций – она создана специально для тех, кто проводит турниры. Здесь удобнее HUD, слегка переработаны текстуры оружия и изменены некоторые игровые меню.



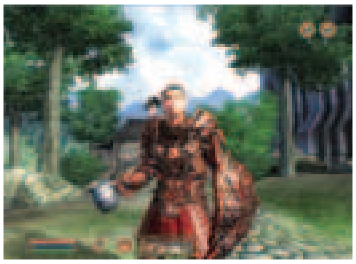

## RFACTOR

Соревнования спортпрототипов в свое время нисколько не уступали той же Формуле-1. В отличие от формульных болидов, спортивные прототипы куда больше напоминали машины, при этом скорости в этих гонках были нисколько не ниже. Мало кто знает, что Михаэль Шумахер начинал восхождение на гоночный Олимп в составе команды Sauber – на прототипах с логотипами Mercedes. В результате махинаций ФИА чемпионат спортпрототипов сгинул в начале 90-х, но поклонники этих гонок остались. Для них – эта работа.

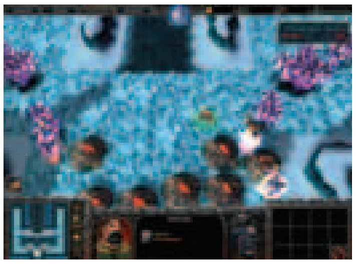
## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Прежде всего, стоит взглянуть на Farmers Strike Back 2.0, забавный плагин для тех, кто не прочь взять в руки лопату вместо меча. После установки плагина в заброшенном доме (квартал Waterfront, Imperial City) появляется подвал с торговцем, продающим необычное оружие. Взамен меча тут можно купить серп, лестницу, дубину или даже уличный фонарь вместе со столбом! Не обойдите вниманием и Star Ship Orion 1.0. – пожалуй, самый необычный из плагинов-домов. Получите в качестве жилища целый звездолет с системой телепортов!

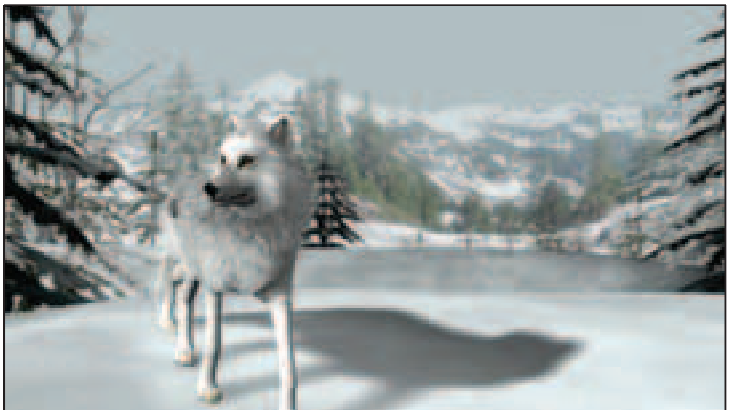
## WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

В этот раз мы предлагаем целых семь работ. Безусловно, наиболее интересной из них является карта World War Two v6.0. От других она отличается концепцией: фэнтезийный мир Warcraft здесь превращен в некое подобие Второй мировой, причем коснулось это не только местности, но и самих юнитов. Любителям коллективных баталий приготовлена карта Hero Line War: Final Cut v1.04. Деньги, которые получает игрок, здесь тратятся на монстров, атакующих соперника. Также советуем взглянуть на карту Warcraft Maul Complete v1.2b и все остальные.





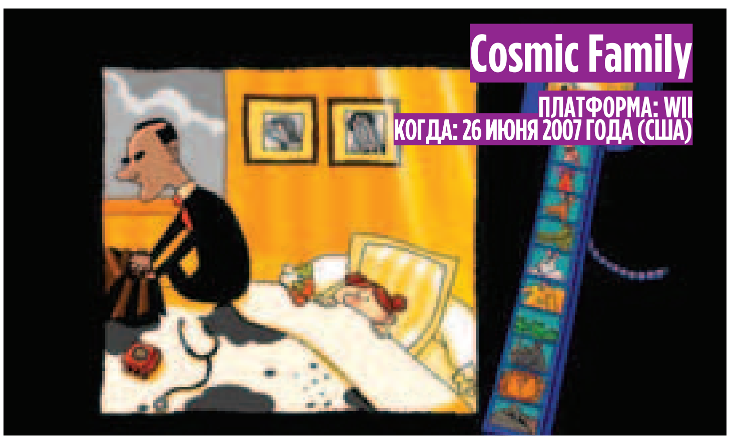
ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
В продаже
с 6 июня
MAXI
КОВБОИ НАДУЛИ
САМУРАЯ
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning



## Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek

**ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 12 ИЮНЯ 2007 ГОДА (США)**

Нэнси Дрю – героиня сверхпопулярной серии подростковых детективов, насчитывающей целых 175 книг, выпущенных на протяжении последних 77 лет. Игр «по мотивам» на сей день вышло тоже прилично, целых полтора десятка. The White Wolf of Icicle Creek, впрочем, имеет больше шансов на успех, чем ее предшественницы, ведь 15 июня в Америке стартует фильм Nancy Drew (предыдущая экранизация похождений юной сыщицы была выпущена аж в 1930-х). На сей раз Нэнси отправляется в Канаду, чтобы расследовать череду загадочных несчастных случаев в заснеженной гостинице и разузнать, почему странный белый волк постоянно появляется рядом с местом трагедии.



## Cosmic Family

**ПЛАТФОРМА: WII**
**КОГДА: 26 ИЮНЯ 2007 ГОДА (США)**

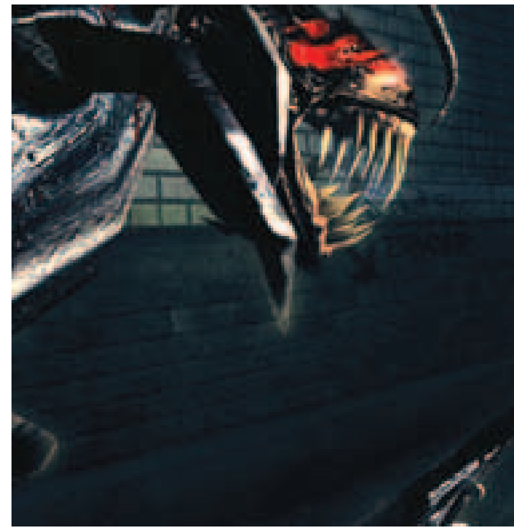


## Kirby Mouse Attack

**ПЛАТФОРМА: DS I КОГДА: 22 ИЮНЯ 2007 ГОДА**

## График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



### PC

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✔ | 01.06 | Shadowrun | Microsoft | Европа |
| ✔ | 01.06 | Tomb Raider: 10th Anniversary Edition | Eidos | Европа |
| ✔ | 05.06 | Enemy Territory: Quake Wars | Activision | США |
| | 08.06 | Monster Madness: Battle for Suburbia | SouthPeak | Европа |
| ☑ | 08.06 | The Sims 2: H&M Stuff | Electronic Arts | Европа |
| | 11.06 | Combat Mission: Shock Force | Paradox Interactive | США |
| | 12.06 | Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek | Atari | США |
| | 19.06 | Call for Heroes: Pompolic Wars | Strategy First | США |
| | 22.06 | Attack on Pearl Harbor | Ascaron | Европа |
| ☑ | 22.06 | Colin McRae DIRT | Codemasters | Европа |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| | 22.06 | The Sims Pet Stories | Electronic Arts | Европа |
| | 25.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | США |
| ✔ | 26.06 | Lost Planet: Extreme Condition | Capcom | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| ☑ | 29.06 | Overlord | Codemasters | Европа |
| ✔ | 29.06 | Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Ubisoft | Европа |
| ✔ | 29.06 | Two Worlds | SouthPeak | Европа |

### PLAYSTATION 2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✔ | 01.06 | Tomb Raider: 10th Anniversary Edition | Eidos | Европа |
| ✔ | 04.06 | Guitar Hero: Rocks the 80's | RedOctane | США |
| | 08.06 | WWII: Battle Over Europe | Midas | Европа |
| | 12.06 | Naruto: Ultimate Ninja 2 | Namco Bandai | США |
| | 15.06 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take Two | Европа |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| ☑ | 26.06 | GrimGrimoire | NIS America | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| | 26.06 | Transformers: The Game | Activision | США |
| | 29.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | Европа |

### PLAYSTATION 3

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 15.06 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take Two | Европа |
| | 22.06 | Armored Core 4 | 505 Game Street | Европа |
| ☑ | 22.06 | Colin McRae DIRT | Codemasters | Европа |
| | 22.06 | Singstar | SCEE | Европа |
| ☑ | 26.06 | Ninja Gaiden Sigma | Eidos | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| | 26.06 | Transformers: The Game | Activision | США |
| | 29.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | Европа |
| ☑ | 29.06 | The Darkness | 2K Games | Европа |
| ☑ | 29.06 | Tom Clancy's Rainbow Six Vegas | Ubisoft | Европа |
| | 29.06 | Vampire Rain | AQ | США |

### Wii

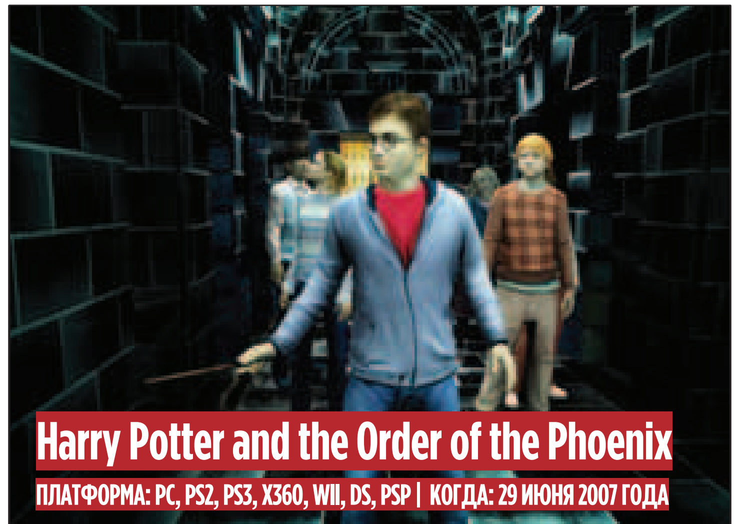
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 01.06 | SD Gundam: Scad Hammers | Namco Bandai | США |
| | 08.06 | Mercury Meltdown Revolution | Nintendo | Европа |
| ☑ | 12.06 | Scarface: The World Is Yours | Vivendi | США |
| | 15.06 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take Two | Европа |
| ☑ | 15.06 | Mortal Kombat: Armageddon | Midway | Европа |
| | 19.06 | Escape from Bug Island | Nintendo | США |
| ☑ | 22.06 | Mario Party 8 | Nintendo | США |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| | 22.06 | The Sims 2: Pets | Electronic Arts | Европа |
| ☑ | 22.06 | Trauma Center: Second Opinion | Atlus | Европа |

✔ Потенциальный хит ☑ Скорее всего, очень даже неплохая игра



## The Darkness

**ПЛАТФОРМА: X360, PS3 | КОГДА: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА**



## Harry Potter and the Order of the Phoenix

**ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, X360, WII, DS, PSP | КОГДА: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА**

Неизбежная игра по мотивам одноименного фильма и книги обещает порадовать нас беспрецедентно реалистичным и интерактивным отражением магической школы Хогвартс при полном отсутствии экранов загрузки. Управлять предстоит и самим Гарри, и братьями Уизли, и Сириусом Блэком, и даже самим Дамблдором. Отдельно стоит упомянуть версию для Wii, в которой чудо-пульт заменит в магических экспериментах волшебную палочку. Правда, вряд ли игрокам позволят раскидываться налево и направо чудным заклинанием Авада Кедавра. А не то мы бы показали этим Слизеринам, кто тут хозяин.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✓ | 25.06 | Pokemon Battle Revolution | Nintendo | США |
| | 26.06 | Cosmic Family | Ubisoft | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| | 26.06 | Transformers: The Game | Activision | США |
| ✓ | 29.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | Европа |
| ✓ | 29.06 | Resident Evil 4 Wii Edition | Capcom | Европа |

### XBOX 360

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✓ | 01.06 | Shadowrun | Microsoft | Европа |
| ✓ | 05.06 | Call of Juarez | Ubisoft | США |
| ✓ | 08.06 | Forza Motorsport 2 | Microsoft | Европа |
| | 08.06 | Monster Madness: Battle for Suburbia | SouthPeak | Европа |
| | 15.06 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take Two | Европа |
| ✓ | 22.06 | Colin McRae DIRT | Codemasters | Европа |
| | 22.06 | FlatOut Ultimate Carnage | Empire | Европа |
| | 22.06 | Hour of Victory | Midway | Европа |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| ✓ | 26.06 | Overlord | Codemasters | Европа |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| | 26.06 | Transformers: The Game | Activision | США |
| | 29.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | Европа |
| ✓ | 29.06 | Project Sylpheed | Square Enix | Европа |
| ✓ | 29.06 | Tenchu Z | Microsoft | Европа |
| ✓ | 29.06 | The Darkness | 2K Games | Европа |
| ✓ | 29.06 | Two Worlds | SouthPeak | Европа |

### NINTENDO DS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✓ | 01.06 | Wario: Master of Disguise | Nintendo | Европа |
| | 05.06 | Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu | Atari | США |
| | 08.06 | Trioncube | Namco Bandai | Европа |
| | 12.06 | Time Ace | Konami | США |
| | 15.06 | Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer | Take Two | Европа |
| ✓ | 18.06 | Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth | Aksys | США |
| | 22.06 | Brothers in Arms DS | Ubisoft | Европа |
| | 22.06 | Kirby Mouse Attack | Nintendo | Европа |
| ✓ | 22.06 | Mega Man ZX | Capcom | Европа |
| ✓ | 22.06 | Metroid Prime Pinball | Nintendo | Европа |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| ✓ | 22.06 | SimCity DS | Electronic Arts | Европа |
| | 25.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| ✓ | 26.06 | The Settlers | Ubisoft | США |
| | 26.06 | Transformers: Autobots | Activision | США |
| | 26.06 | Transformers: Decepticons | Activision | США |

### PSP

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ✓ | 05.06 | Tomb Raider: Anniversary | Eidos | США |
| | 08.06 | Tony Hawk's Project 8 | Activision | Европа |
| | 15.06 | SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2 | SCEE | Европа |
| | 19.06 | Dungeons & Dragons Tactics | Atari | США |
| | 22.06 | Dragon Ball Z: Shin Budokai 2 | Atari | Европа |
| | 22.06 | Shrek the Third | Activision | Европа |
| | 26.06 | Final Fantasy Anniversary Edition | Square Enix | США |
| | 26.06 | Ratatouille | THQ | США |
| | 26.06 | Transformers: The Game | Activision | США |
| | 29.06 | Harry Potter and the Order of the Phoenix | Electronic Arts | Европа |
| | 29.06 | Pac-Man World Rally | Namco Bandai | Европа |



## Project Sylpheed

**ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 29 ИЮНЯ 2007 ГОДА**



## Overlord

**ПЛАТФОРМА: PC, X360**
**КОГДА: 26 ИЮНЯ 2007 ГОДА(США)**

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 20 июня

## Devil May Cry 4

Силы зла плачут от радости, потому что их главного врага – Данте – коварно отстранили от дел, заменив выскочкой Нероном. Хотя пришелец ловко управляется с пистолетом и мечом и вдобавок приветственно машет поклонникам и поклонницам ураганного экшна от Capcom демонической рукой, мы верим: Данте просто так со сцены не согнать! Одними видеороликами его участие в событиях четвертой части не ограничится!



ХИТ?!

## AGE OF CONAN – HYBORIAN ADVENTURES (PC)

MMORPG по произведениям Роберта Говарда о похождениях бесстрашного киммерийца Конана.



СПЕЦ

## ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ В 80-Х

Чем занимались сегодняшние гиганты индустрии 20 лет назад? Об истоках успеха – в нашей статье.




СПЕЦ

## ZX SPECTRUM – 25 ЛЕТ!

Самому популярному домашнему компьютеру Советского Союза и России начала 90-х стукнуло четверть века.



ОБЗОР

## SPELLFORCE 2: DRAGON STORM (PC)

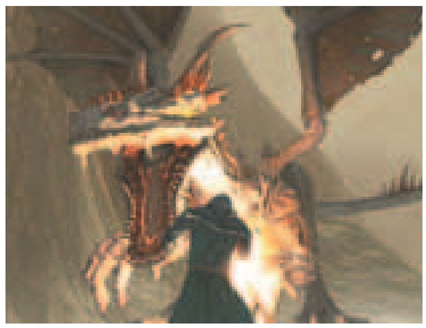
Дополнение к самой удачной RTS/RPG последних лет.



ОБЗОР

## TWO WORLDS (PC, XBOX 360)

Ролевая игра в традициях Oblivion и Gothic – реальность или?..



ОБЗОР

## TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Римейк самой первой части. Много Лары Крофт не бывает!



В РАЗРАБОТКЕ

## KANE & LYNCH: DEAD MEN (XBOX 360, PS3, PC)

Двое против. Судьба за.



ОБЗОР

## CONTACT (DS)

Игрок, Профессор и Мальчик.



ХИТ?!

## ARMY OF TWO (XBOX 360, PS3)

Один в поле – не воин, а вот двое – уже армия!



ОБЗОР

## FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES (DS)

О чокобо верном замолвите слово!




ОБЗОР

## SPIDER-MAN 3 (XBOX 360, PS3, PC, PS2, WII)

Враг в отражении.



СПЕЦ

## ИГРОВАЯ МУЗЫКА, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Как обстоят дела у японских композиторов?



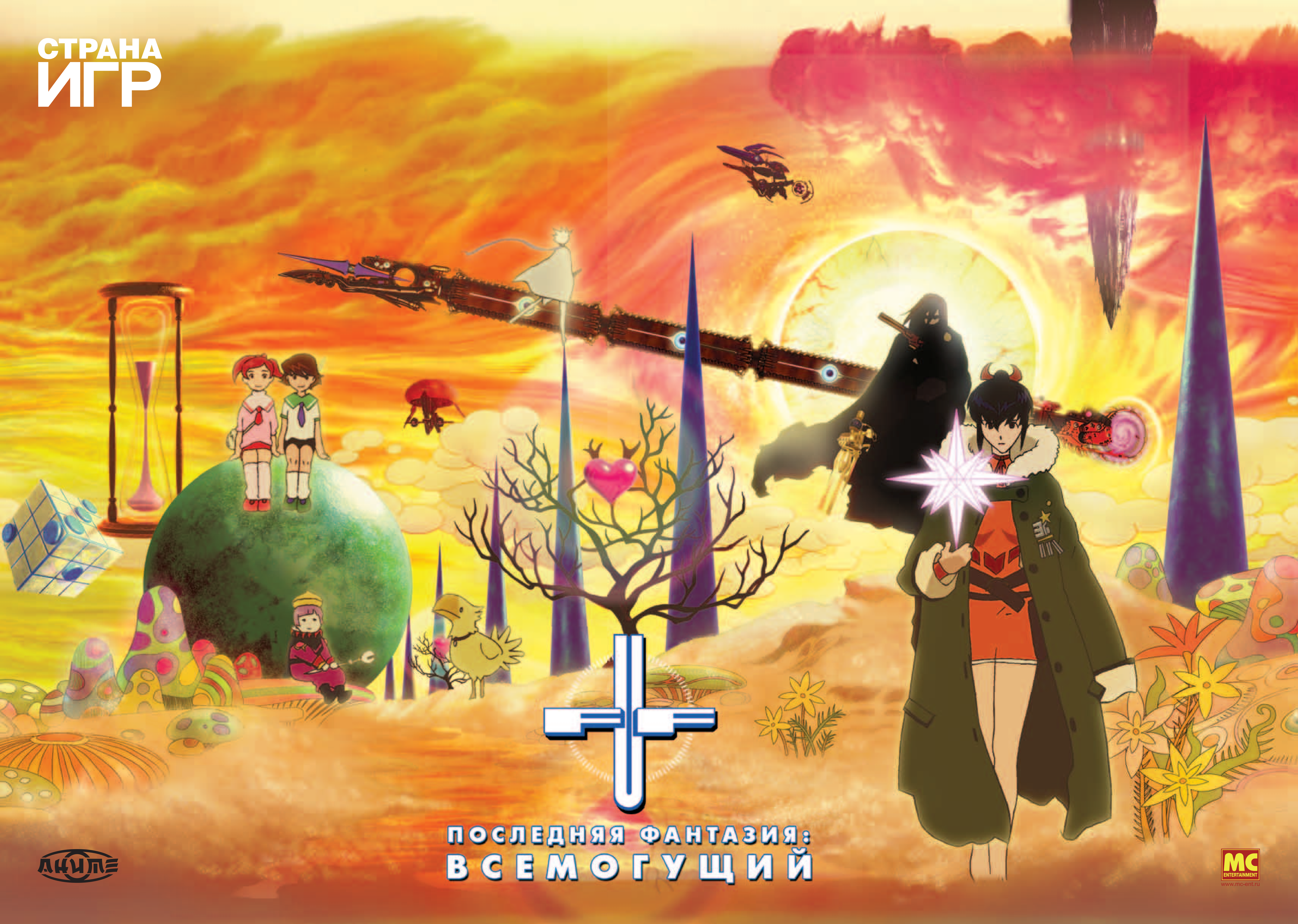

Всё для Вас!
накопительная
призовая программа
МегаФон-Бонус
Программа «МегаФон-Бонус» позволяет абонентам МегаФона получать баллы и обменивать их на минуты разговора, SMS, MMS и дополнительные услуги.
Подробности по телефону 0510
www.megafon.ru
БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие
МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS | WARHAMMER ONLINE | DEF JAM: ICON | MOTORSTORM | LUNAR KNIGHTS | VIRTUA TENNIS 3

11#236 | ИЮНЬ | 2007


СТРАНА ИГР
Captain Blood
ФИРМА «1С»
Акелла™


СТРАНА ИГР
ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ:
ВСЕМОГУЩИЙ
MC ENTERTAINMENT
www.mc-ent.ru